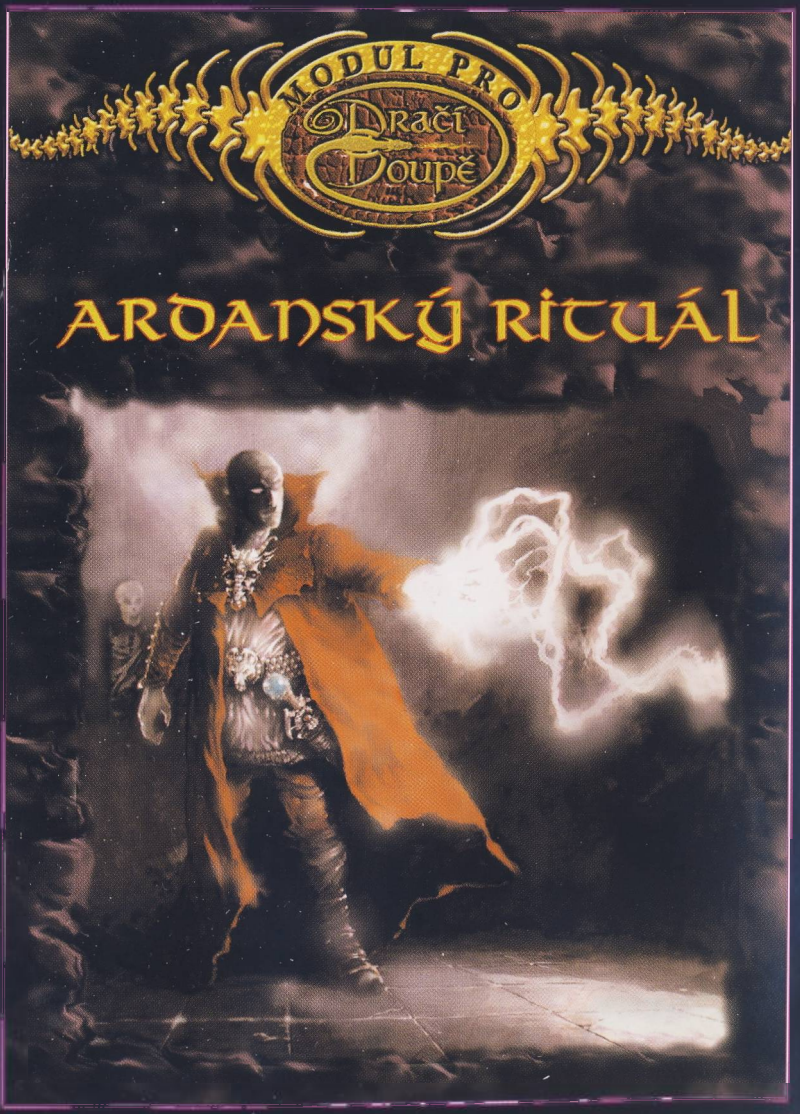
Dech Draka 2/99

cena: 39,- Kč

časopis pro čtitele fantasy a her na hrdiny

Nadchází čas pomsty

V pevnosti Ardan se síly zla chystají znovu provést rituál, který obnovuje moc knížete temnot Zaarona. Čerstvá krev krásné panny má probudit démony temnot a omladit vyžilé tělo černého mága. Ty a tvoje družina jste poslední naděje ubohé dívky. Čeká vás cesta plná nebezpečných nástrah, lstivých nepřátel a krvežíznivých nestvůr. Ale pomsta bude sladká...



Modul pro Dračí doupě „Ardanský rituál" můžeš získat v zásilkové službě nakladatelství ALTAR se slevou.

Oproti obvyklé maloobchodní ceně 189,- Kč zaplatíš jen 149,- Kč plus 35,- Kč na poštovné a balné (jen jednou na celou zásilku).

Příslušný obnost pošli složenkou typu C na adresu zásilkové služby ALTARu:

Jiřina Vorlová,
poste restante,
pošta Praha 06-
Hybernská,
110 06, Praha 1

Vážení přátelé!

Vítám vás u dalšího čísla Dechu draka, tentokrát s mimořádně bohatou částí Z domova, v níž naleznete přehršel pozvánek na různé akce – velkými cony počínaje a hrami komornějšího charakteru konče, takže snad každý si může vybrat podle svého gusta (a nezapomeňte na červencový GameCon, o kterém jsme podrobně informovali v minulém čísle).

Naopak příznivce BattleTechu zklameme – už dlouho nám nepřišel žádný pěkný příspěvek (warrioři, styďte se!), takže se v tomto čísle své rubriky nedočkají. Po delší době jsme zase otevřeli Listárnu a také recenzi pomalu přibývá – ale nových knih vychází stále málo a není z čeho vybírat. A v Křišťálové kouli vás seznámíme s Asterionem, novým světem pro Dračí doupě, který by se měl stát něčím podobným jako například Forgotten Realms v AD&D.

Letošní rok bohužel začal pro čtenáře sci-fi a fantasy smutně, neboť z ekonomických důvodů přestala vycházet česká mutace Magazine of Fantasy & Science Fiction. Naštěstí se nakladatelství Polaris bude snažit tuto ztrátu nahradit aspoň dostatečným přísunem knih (v dohledné době by měly začít vycházet dva nové fantasy cykly). Měli bychom ale mít na paměti, že kvalitní vydavatele je třeba podporovat (zájmem o jejich knihy), jinak jejich místa zaujmou ti nekvalitní typu neustále se obměňujícího Classicu.

Přeji vám tedy co nejvíce dobrého čtení.

Bouchi

Dech draka
2/99

Šéfredaktor: Martin Kučera
Redakce: Rostislav Řeha, Martin Klíma, Michal Řeháček a sova Jiřina Vorlová. *Výtvarné zpracování:* David Spáčil.
První strana obálky: Radim Pech

Sazba: Altar Design Centre, *Tisk:* Moravské tiskárny a.s, Jan Vilímek

Reklamu zadávejte na adrese: Altar, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3
tel./fax: (02) 73 65 36

vydává sdružení Dech draka, Gorkého 7, 701 00 Ostrava 1, tel.: (069) 611 29 92, e-mail: drdech@altar.cz, WWW: www.altar.cz, registrační značka: MK ČR 6789, ISSN 1211-2711, podávání novinových zásilek povoleno Oblastní správou pošt v Ostravě č.j.: 366/94-P/1 ze dne 2. března 1994

Nevyžádané rukopisy se nevracejí. Toto číslo vychází 23. dubna 1999
Doporučené cena včetně DPH: 39 Kč

OBSAH

Dračí knihovna
Konstantin Šindelář: Přejete si, můj pane? 3
Zdeněk Žemlička: Balmgund 9

Z hlubin času
Tomáš Prokůpek: Islandské ságy 22

Teorie
Jacek Brzeziński, Tomek Kreczmar: Deset jmen mága 26

Z domova 30

Listárna 39

Recenze 41

Trumfy osudu 48

Moudrá sova 53

Dračí doupě
Michal Řeháček: (Nejen) pro začínající PJ 56

Křišťálová koule
Zásilková služba Altaru 61
Asterion 62

Přílohy:
Jeskyně
Legendy Podseverohoří I
Galerie

V časopise jsou použity názvy, na které se vztahují následující ochranné známky: DrD™ a Dračí doupě* jsou zapsané ochranné známky nakladatelství ALTAR. Magic: The Gathering™, Arabian Nights™, Antiquities™, Legends™, The Dark™, Fallen Empires™, Chronicles™, Ice Age™, Homelands™, Alliances™, Mirage™, Visions™, Weatherlight™, Tempest™, Stronghold™, Exodus™, Urza's Saga™ a Urza's Legacy™ jsou zapsané ochranné známky Wizards of the Coast, Inc, USA.

Dračí knihovna

Přejete si, můj pane?

Konstantin Šindelář

„Khazba niz ghár inzhúri, keraldar morta...“

Slova se na Harduna zvolna snášela z okolní tmy, svazovala ho svou mocí, pletla jeho myšlenky a zamlžovala vědomí. Přebýval v jakémsi mátožném stavu, ani spánek, ani bdění, tak napůl. Cítil, že leží na něčem slizkém a studeném, bylo mu to nepříjemné, nebyl však schopen pohnout rukama ani nohama. Rovněž mluvit nemohl, jazyk měl podivně ztuhlý a nehybný. A když otevřel oči, viděl jen neproniknutelnou tmu, tmu plnou záhadných slov a temných zaklínadel.

Kdo byl? Jak se sem dostal? Ty otázky ho mátly, neznal na ně totiž odpovědi. Nějaká cizí síla s pomocí magických formulí pronikala do jeho mysli a hrála si s jeho myšlenkami a pocity. Bylo to, jako kdyby mu mozek svíraly čísi studené a kruté prsty, před nimiž nezůstalo nic utajeno. Trvalo dlouho, než jejich sevření povolilo a slova zaklínání na okamžik ztichla.

„Asgalgúre!“ Hlas, který předtím mluvil cizí neznámou řečí, konečně řekl pár slov v Obecném jazyce. „Vezmi jehlu a zašij mu to břicho, nemůže přece takhle chodit...“ V odpověď se ozvalo zachrochtání. Hardun se pohledem vpíjel do tmy, ale jeho oči stále neviděly vůbec nic. Okolní černota si žárlivě střežila svá tajemství.

Něco studeného a ostrého se mu zabořilo do břicha, kupodivu ale necítil žádnou bolest. Ani slova zaklínání, jež nad ním opět zazněla, již netrýznila jeho

mysl. Ta teď byla svobodná a před Hardunovýma očima se začaly vynořovat první vzpomínky.

„Graz nazvarhor mithirr, bag radhir niz ghúrum...“

Žil v malé vesnici, ztracené mezi pahorky, porostlými hustou trávou. Stáda bečících bílých ovcí se pásla na zelených svazích, hlídali je bdělí pastýři se svými věrnými psími pomocníky. I on byl pastýřem, i on měl psa. Říkal mu... To už nevěděl, jméno mu vypadlo z paměti. Ale měl ho moc rád. Pomalu si vzpomínal i na svého otce, starostu vesnice, přísného, ale spravedlivého, jehož autoritu uznával každý z obyvatel Zelených strání. Pak mu před očima vyvstala matka, bratři a sestry, jejich dům na návsi... Potom viděl dívku s dlouhými hnědými vlasy a s tím nejlíbeznějším úsměvem, vzpomínal si na její polibky u zurčící říčky daleko od všech lidí a na vůni jejího těla... A velkou slavnost stříhání ovec viděl také, i oslavu zimního slunovratu, kdy se z nebe pomalu snášely sněhové vločky... Takový býval jeho život. Dávno. Teď se něco změnilo. Proč?

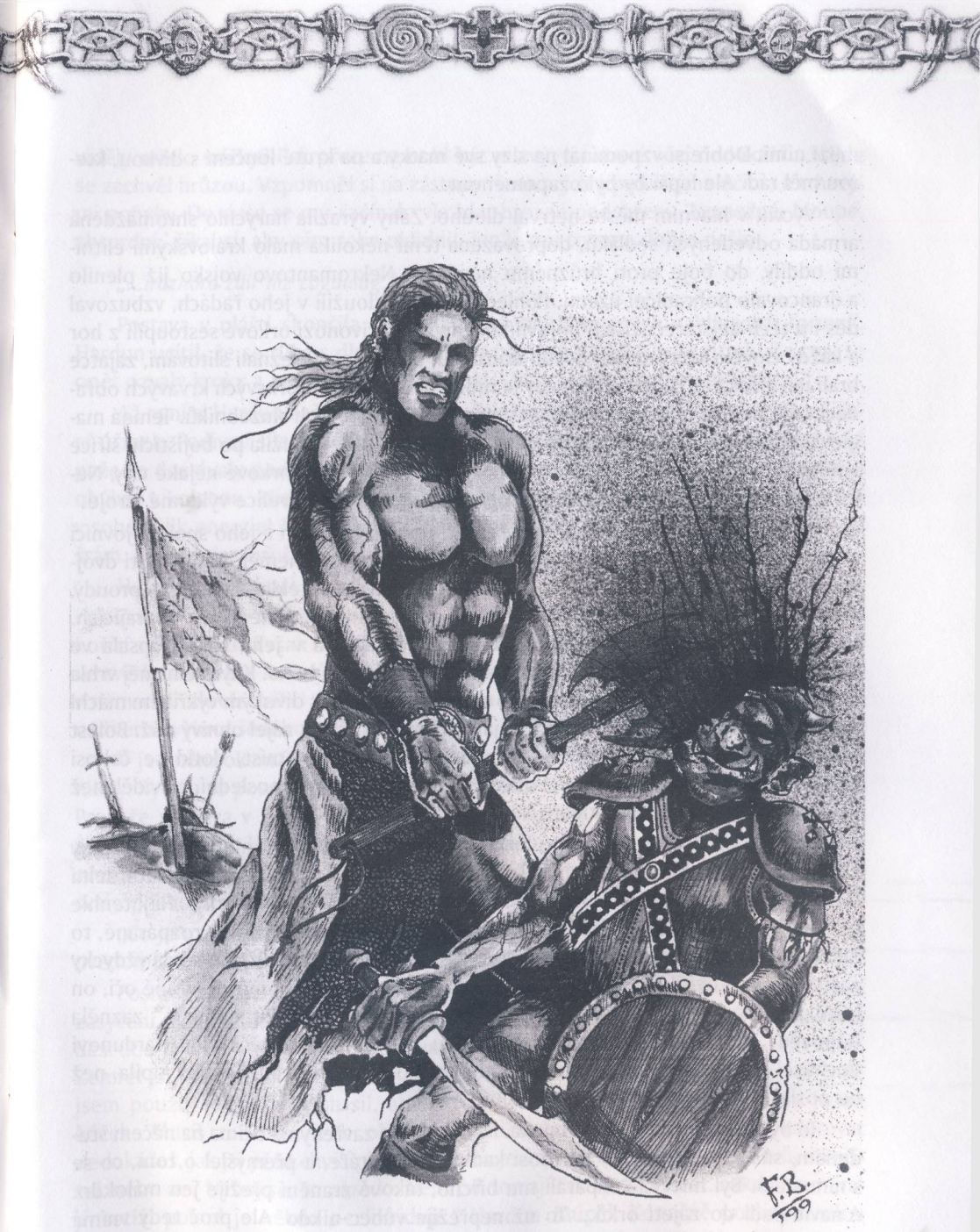
Zaklínání opět ustalo. Ostrý ocelový předmět se přestal zabodávat do jeho břicha. „Hotovo, můj pane,“ zaslechl čísi hrdelní hlas.

Pak Hardun náhle spatřil světlo. Byl to jen docela maličký plamínek hořící svíce, přesto však přitahoval pohled jeho očí, unavených neproniknutelnou tmou. A v mihotavém světle uviděl postavu v černém plášti, jak se nad ním sklání. V jedné ruce držela svíčku, dlaň druhé ruky, jejíž prsty hyzdily dlouhé černé nehty, pomalu položila na jeho hruď. Tvář neznámého zčásti zakrývala kápě, Hardun si ale přesto všiml bledé pleti, pokryté kapičkami potu, velkých tmavých váčků pod očima a pološíleného lesku v rozšířených zornicích. Nebyl to příjemný pohled. Harduna se zmocnila hrůza, nemohl ale nic dělat. Všechny končetiny měl stále nějakým temným kouzlem ochrnuté. Raději tedy zavřel oči a znovu se ponořil do světa svých vzpomínek.

Ještě slyšel, jak postava nad ním něco říká, nejspíš svému služebníkovi, dosud skrytému ve tmě. „Blížíme se ke konci. Brzy bude znovu vládnout svým nohám a jeho ruce se opět naplní životem. Nepotřebuješ světlo, abys viděl ve tmě. Přines mi tedy Azghuzghár, Ničitel vzpomínek!“ Tmou se rozezněla ozvěna postupně se vzdalujících kroků. K Hardunovým uším ještě proniklo několik slov zaklínání, jež pronášela postava v černém s dlaní na jeho prsou.

„Maghatbar vizthára, hir vazír masgergeb...“

Nikdo neočekával, že bude klidný život v Zelených stráních náhle přerušen tou hroznou zprávou. „Válka, válka!“ oznamovali četní královští heroldi, projíždějící na unavených koních jeho vesnicí. A mladí muži schopní nosit zbraně byli nuceni opustit své milované a vydat se na dlouhou pouť do hlavního města. Hardun byl


F.B.
'99

mezi nimi. Dobře si vzpomínal na slzy své matky a na kruté loučení s dívkou, kterou měl rád. Ale lepší by bylo zapomenout...

Výcvik v hlavním městě netrval dlouho. Záhy vyrazila narychlo shromážděná armáda odvedených sedláků, doprovázena těmi několika málo královskými elitními oddíly, do boje proti hrůznému nepříteli. Nekromantovo vojsko již plenilo a drancovalo pohraniční území. Pohled na ty, jež sloužili v jeho řadách, vzbuzoval děs i u těch nejstatečnějších bojovníků. Ohyzdní křivonozí orkové sestoupili z hor a každý člověk, který se jim dostal do rukou, byl ztracen. Neznali slitování, zajatce brali jen zřídka a i to jen proto, aby je mohli nechat zemřít při svých krvavých obřadech. Ale orkové nebyli těmi nejhoršími z Nekromantových služebníků. Temná magie čaroděje-odpadlíka totiž oživovala mrtvá těla a ta se ploužila po bojištích, šíříce kolem sebe zápach otevřeného hrobu. Pokud v sobě měli orkové nějaké city, Nemrtvým scházely úplně. Byly to jen tupé stroje na zabíjení, velice výkonné stroje.

Hardun si dobře vzpomínal na střetnutí obou armád. On a jeho spolubojovníci se urputně bránili, špatně vycvičené královské vojsko však nemělo šanci proti dvojnásobné početní převaze nestvůr. Z lidských a orckých těl tekla krev celými proudy, nad bojištěm se rozléhaly výkřiky, divošský jekot a sténání raněných a umírajících. Hardun měl stále před očima ten okamžik, kdy sekera v jeho rukou opsala ve vzduchu křivku a zabořila se do lebky orckého vojáka. Hluboko. Když se na něj vrhla jiná zrůda, nestačil už svou zbraň dost rychle vyrvat. Ork s divokým výkřikem máchl svou černou šavlí a Hardun měl pocit, jako by mu do břicha zajel ohnivý nůž. Bolest byla ochromující, když si rukou mimoděk sáhl do těch míst, dotkl se čehosi kluzkého a překvapivě teplého... Pomalu se zhroutil k zemi a poslední, co viděl, než upadl do bezvědomí, byla šklebící se tvář odporného orka.

Když se probral, stále cítil tu hroznou bolest. Otevřel oči, ale všechny obrysy kolem něj byly rozmazané. Napadlo ho, že umírá. K jeho uším doléhal čísi hrdelní hovor, asi to byla ta neuvěřitelně zkomolená Obecná řeč, užívaná orky. „Hej, tenhle se hodit pro Velká pán," říkal jeden z hlasů. „Ale to břicho být moc rozpárané, to nelze," odpovídal jiný. „Berem ho." Třetí hlas zněl velitelsky. „Břicho se dá vždycky zašít." Hardun ucítil, jak ho popadly čísi silné ruce. „Pane, on mít otevřené oči, on ještě žít," zaslechl znovu ten první hlas. „No, dlouho už žít nebude," zazněla odpověď. „Něčím ho prašť, mohl by sebou zmítat." Smysl těch slov Hardunovi docházel jen pomalu, a tak ho rána obuškem do hlavy na okamžik překvapila, než ho poslala do tichých hlubin bezvědomí.

To byla jeho poslední vzpomínka. Nyní ležel se zavřenýma očima na něčem studeném, snad to byl povrch jakéhosi kamenného oltáře, a přemýšlel o tom, co se s ním stalo. Byl mrtvý? Rozpárali mu břicho, takové zranění přežije jen málokdo. A navíc padl do zajetí orků... To už nepřežije vůbec nikdo. Ale proč tedy vnímá slova zaklínání, jež nad ním pronáší postava v černém plášti? Jak to, že jeho oči

viděly světlo svíčky? Pak přece nemohl být mrtvý, ti takové věci nedokáží... Náhle se zachvěl hrůzou. Vzpomněl si na zástupy Nemrtvých s pohaslýma očima a trhavými pohyby. Do duše se mu začínalo vkrádat hrozné podezření. 'Nemožné, hloupé, absurdní,' říkal si, aby sám sebe uklidnil. Jenže mu to moc dobře nešlo.

„...irazhóra zdir niz zagdulúg."

Postava v plášti skončila s odříkáváním svých temných zaklínacích formulí. Hardun ucítil, že se ruka s dlouhými nehty přestala dotýkat jeho hrudi. Ze tmy se opět ozvaly kroky a hrdelní hlas uctivě řekl: „Tady je Azghuzghár, můj pane."

Až nyní si Hardun začal uvědomovat, že ukončené zaklínání na něj mělo zvláštní účinek. Podivná síla se šířila jeho tělem, nejdříve prsty, pak dlaně, potom i celé paže se dostávaly pod kontrolu jeho mozku. Rovněž nohy cítil, byly jeho, mohl je ohýbat v kolenou, klidně by se mohl zvednout a chodit. Chodit! Je tedy živý! Má v sobě tolik energie! Pak se jednou rukou náhodou dotkl svého břicha. Nahmatal šrám. Dlouhý čerstvý šrám.

Hardun otevřel oči.

Znovu spatřil muže, zahaleného do černého pláště. V jedné ruce měl stále hořící svíčku, druhá však držela jakýsi malý tmavý drahokam. Vzácný kámen se leskl ve světle svíce, byl krásný, Hardunovi se však na první pohled nelíbil. Skrývalo se v něm cosi zlověstného a nepřátelského, něco, co odrazovalo od dotyku tohoto nádherně vybroušeného briliantu.

V jediném okamžiku napadlo Harduna, že se musí pokusit o útěk. Teď nebo nikdy. Rychle se posadil na kamenném oltáři, ale bylo to to jediné, co stačil učinit. Protože postava v plášti udělala se svíčkou souvislý krouživý pohyb ve vzduchu a něco zašeptala. Hardunovi se na chvíli setmělo před očima a jeho tělo se znovu svezlo na studený kámen. Slabost brzy pominula, a tak záhy mohl opět ovládat své svaly, pochopil však, že odpor nemá smysl.

„Co je to se mnou?" vykřikl zoufale. Vyslovil nahlas svou hlavní myšlenku, neuvědomil si, že již znovu nabyl schopnosti mluvit.

Postava v černém se tiše zasmála. Byl to hrozný zvuk, téměř jako výhružné hadí zasyčení. Pak začala mluvit, chladně a cynicky, a v každém jejím slovu se skrýval děs. „Co je s tebou? Zvláštní, že se na to všichni pořád ptají. Jsi mrtvý, přítelíčku. Zemřel jsi, když tě orkové přenášeli do mého sídla. Jenže jsem byl tak hodný, že jsem použil svých skrytých sil, abych tě přivedl zpět k životu. Má to ale jeden háček. Musíš teď za všech okolností uposlechnout mých rozkazů, vzdorovat nedokážeš, jak jsi před chvílí poznal. A je to jen spravedlivé, jsem přece tvůj stvořitel, nebo ne? Neboj se, kamaráde, Nemrtví nemají tak špatný život. Nikdy neumírají, totiž, pokud je někdo nezlikviduje." Hardun zaúpěl. Konečně pochopil celou hrůzu svého postavení. Být navždy lapen ve svém znetvořeném těle, navždy

poslouchat rozkazy tohoto šílence... A přitom vzpomínat na časy, kdy vše bylo jiné, kdy byl šťastným člověkem, který znal lásku a smích a přátelství...

Nekromant se pousmál. Věděl, co se asi teď jeho výtvoru honí hlavou.

„Vím, že mi budeš věrně sloužit," řekl s mdlým úsměvem. „Ale vzpomínky na tvůj předchozí život by ti mohly překážet, mohl bys z nich i zešílet. I na to je při obřadu oživování pamatováno. Hádej, proč se tomuto diamantu v mé ruce říká Azghuzghár, Ničitel vzpomínek?"

„Ne!" vykřikl ještě Hardun, když se černý kámen v čarodějově ruce blížil k jeho obličeji. Ale nesměl se pohnout, nesměl se bránit. Byl to Nekromantův rozkaz, aby ležel klidně. Toho rozkazu musel uposlechnout. Za každou cenu.

Když se Azghuzghár dotkl jeho čela, ucítil strašlivý chlad. Pomalu se mu šířil mozkem jako nějaká mlha věčného zapomnění. Ničila jeho vzpomínky. Mizely pryč, odcházely do vzdálených snových krajů, odkud již pro ně nebylo návratu. A po nich zůstávalo jen prázdno. Zmizela Hardunova rodná ves, zmizela jeho rodina i obraz dívky, již měl rád, který choval ve své mysli jako ten největší poklad. Zmizely vzpomínky z dětství, zmizeli jeho přátelé a známí. Navždy zmizely travnaté pahorky, obklopující Zelené stráně, a stáda ovcí. Zmizelo vše. A nezůstalo nic. Jen slepá poslušnost a touha splnit jakýkoliv rozkaz Velkého pána-stvořitele.

Nekromant odtáhl ruku s černým diamantem. Už ho nebylo zapotřebí, vykonal svou práci. Kolem čaroděje vesele poskakoval orcký služebník a ječel něco o tom, že jeho Velký pán to znovu dokázal. Nekromant ho pohybem ruky umlčel.

„Buď zticha, Asgalgúre," řekl přísně. „Raději mi jdi připravit další mrtvolu k oživení. Víš přece, že musíme nahradit všechny ty ztráty, které jsme utrpěli v poslední bitvě. Ještě jedno takové vítězství a prohrajeme válku." Na chvíli se odmlčel a vypadalo to, že o něčem uvažuje. Když pak opět promluvil, zdálo se, že ta slova říká spíše sám sobě, než svému orckému sluhovi. „Ale těm ztrátám by se přece dalo pro příště zabránit. Stačí jen demoralizovat civilní obyvatelstvo, aby ztratilo veškerou odvahu a vůli k odporu. A co vyděsí lidi víc, než když se jejich milovaní vrátí z války v podobě Nemrtvých?"

Nekromantovy rty zkřivil krutý úsměv. „Vždyť já si dokážu přečíst vzpomínky každého mrtvého, kterého oživuji. Vím o nich všechno. Třeba o tom posledním. To bude ale nádherný pohled, až jeho páchnoucí tělo dorazí do vesnice s tím idiotským názvem Zelené stráně..."

Otočil se ke svému poslednímu výtvoru. „Vstaň," poručil stroze.

To, co bývalo Hardunem, se pomalu zvedlo z kamenného oltáře a jeho bosé nohy došláply na podlahu.

„Přejete si, můj pane?" zeptala se oživlá mrtvola bezvýrazným hlasem.

ilustrace Filip Bečvář

Balmgund

Zdeněk Žemlička

1. část

Okolí města se podobalo peklu. Ať člověk pohlédl z hradeb kterýmkoliv směrem, všude spatřil purpurovou záři požárů a hvězdy nad obzorem záhadně zmizely. Jako by je z oblohy setřela ruka nějakého obra. Ve skutečnosti je zakryl hustý tmavý dým, ten však nebylo možno v noci spatřit. Nachový svit sice nahánět strach, leč východ slunce si nikdo nepřál. Teprve ten odkryje všechnu tu hrůzu kolem: černou spálenou zemi, hromady hnijících mrtvol pod opevněním a především davy Chlotharových vojáků, řinčících zbraněmi a řvoucích na zoufalé obránce urážky a posměšky. A pak také kalnou Moselu, unášející ve svém proudu nafouklé mršiny koní i lidí.

Ani Ragnar to netoužil příliš vidět, ale zdržel se moc dlouho, fascinován odleskem požárů ze zapálených vsí. Blížilo se jitro, stejně beznadějné jako všechna předcházející. Na východě se objevil a rostl světlejší pruh, špinavě hnědý jako zkalená řeka dole. Tma řídla a nový den nemilosrdně odhaloval vše, co s sebou přinesla válka.

Mladík jenom potřásl hlavou a začal po kamenném schodišti sestupovat s hradeb do šera úzkých ulic. Kotníky na prstech levé ruky mu zbělely, jak pevněji sevřely hrušku na rukojeti meče. Nezdržoval se a kráčel rychle, nevšímaje si příliš ničeho kolem.

Mety se těžce probouzely do kocoviny dalšího dne a do ulic vycházeli lidé. V jejich bledých obličejích nebylo možno nalézt ani stopu po naději nebo veselí. Město bylo obleženo ze všech stran a nedalo se uniknout. Všude plno krve, dýmu a slz. Řádil hlad a různé nemoci a smrt slavila žeň. Čím více obyvatel se ploužilo ulicemi, tím více cítil Ragnar v nose jejich strašlivý zápach. Pro nedostatek vody se nemyli. Z některých domů se šířil smrad ještě mnohem horší, neboť mrtvé již nikdo nepohřbíval, nýbrž byli ukládáni do opuštěných budov, kde hnili.

Náhle se mladý bojovník zastavil. Z úzké uličky vpravo slyšel hlasité sténání, přehlušované hrubými nadávkami. Pravda, takových zvuků se v Metách vyskytovalo více než dost. Život města se už dávno rozpadl jak prachnivý špalek a zákony neměly ani cenu cáru pergamenu, na němž byly napsány. Hladový lid se rychle měnil ve

smečku vlků, táhnoucích ulicemi a olupujících kdekoho o poslední žvanec. Krámy s potravinami byly vesměs vydrancovány, většina domů bohatých lehla popelem a marný přepych byl zčásti rozkraden a zčásti shořel na hranicích, obklopených tančící lůzou. Přežili jen ti bohatí, kteří se včas vzdali všeho a otevřeli své sklady.

Společenské postavení již nikdo neuznával a některé velmože chudina zmasakrovala. Dvorní dámy pracovaly v lazaretu a jejich róby byly špinavé od krve a hnisu, přední mužové města jedli stejný plesnivý chléb jako ostatní a kupci na svých vozech sváželi mrtvé. V ulicích vládl zločin a nikdo si toho již nevšímal. Avšak Ragnar odmítal upadnout do takové netečnosti a rozběhl se do uličky.

Stará žena v oděvu z hadrů již ležela na zemi a jeden ze tří mužů, kteří nad ní stáli, ji surově kopal. Nedalo se určit, proč to dělali, zda kvůli kusu jídla nebo jen tak pro zábavu. Všichni byli ozbrojeni, ale mladý bojovník se jich nezalekl, jen pohledem přelétl, co vlastně svírají ve svých nenechavých prackách. Dva měli sekery, třetí dřevěný kyj s dlouhými železnými hřeby. Zřejmě slyšeli kroky a otočili se. V jejich tvářích se objevil výsměch.

„Co chceš, holobrádku?!" vyštěkl ten s ježatým kyjem. „Koukej zmizet nebo taky jednu koupíš!"

Ragnar se ušklíbl a pomalým, jakoby líným pohybem vytasil meč. Byla to dobrá zbraň s dlouhou čepelí a záštitou ve tvaru kříže, dokonale vyvážená a nedávno nabroušená. Zrovna před pár dny se ujistil, že je na ni spolehnutí, a tak zůstal klidný. Jeho pohyby byly chladnokrevně promyšlené. Plíživým pružným krokem se přibližoval k těm třem, aniž by řekl jediné slůvko varování.

Jeden ze sekerníků zřejmě v kočkovitém našlapování mladého bojovníka vycítil nebezpečí a začal couvat. Vzápětí pochopil, že na ústup je pozdě, a zastavil se. Měl pravdu. Ragnar zaútočil, ne však bez rozmyslu. Nejprve se vrhl vlevo proti muži s kyjem, ale na poslední chvíli změnil směr a mohutným skokem se ocitl u pobudy, který chtěl utéci. Zaskočený chlap splašeně máchl sekerou, leč byla to nejistá rána a mladík ji celkem snadno srazil šikmo nastavenou čepelí. Hned nato opsal mečem oblouk a ťal svého soka ze strany do spánku. Lebka křupla jako zralý ořech a ocel potřísnil mozek smíšený s krví.

Ragnar se na tom místě nezdržel ani o okamžik déle, než bylo nezbytně nutné. Odskočil lehce jako tanečník a strašlivý úder kyjem jej o kousek minul, protínaje pouze vzduch. Hřeby třeskly naprázdno o dlažbu, lump ztratil rovnováhu a klesl na jedno koleno. Pokoušel se zvednout, leč Ragnar byl rychlejší. Na druhé straně se obratně vyhnul svištícímu ostří sekery a dokázal se otočit na neuvěřitelně malé ploše, balancuje na špičkách jako akrobat. Chlap s kyjem stačil už jen pozvednout hlavu, aby zahlédl seshora dopadající čepel, jež mu hned rozpoltila lebku vedví.

Poslední z pobudů Ragnara pronásledoval a s divokým řevem zdvihal sekeru nad hlavu. Jeho vytřeštěné oči se přisály na mladíkova záda, která toužil rozetnout.

Byl si jist, že to dokáže. Jeho těžké nohy dusaly po dlažbě jako tlapy medvěda a hnaly jej vpřed bez jakékoliv rozvahy. Pak záda z jeho zorného pole zmizela a místo nich tam vyvstala šedivá zeď domu. Sekera zazvonila o kámen a lump spatřil koutkem oka tvář, lemovanou vějířem dlouhých plavých vlasů, pak záblesk oceli a šarlatový gejzír krve. Až do ztráty vědomí nepochopil, že je to jeho vlastní krev. Dlažba ho udeřila do obličeje a mysl mu zastřela věčná noc.

Ragnar se napřímil a užasle zíral na mrtvolu muže, který ještě před chvílí žil. Netušil, že zabít je tak snadné. Při nedávném útoku na město dva z nepřátel pouze zranil a cítil, jak se mu třesou ruce. Nyní to bylo jiné. V jeho pohybech byla síla a vražedná jistota. Mladíkův pohled sklouzl na ostří meče, po němž pomalu stékala krev a kapala na zem, kde tvořila stále větší loužičku. Teprve pak se podíval na ženu, kterou zachránil.

To, co spatřil, trvalo pouhý zlomek okamžiku. Krásná dívčí tvář, jakoby namodralá a lemovaná bujnou hřívou chrpově modrých vlasů. A potom safírové oči, hluboké jako horská jezera. Postava? Ne, tu již neviděl. Mrkl a všechno zmizelo. Na ochozené dlažbě seděla stařena v roztrhaných šatech, špinavá a nechutná stejně jako celé tohle město. Netušil, co to vlastně zahlédl. Třeba to bylo jen šálení smyslů, způsobené šokem z prolité krve nebo únavou z probdělých nocí.

„Pojď blíž, Ragnare," zaskřehotala babizna a mladík překvapeně zamžikal víčky. „Pojď blíž, příteli králů."

Podezřívavě si ženu prohlížel. Nebylo na ní nic zvláštního, obyčejná tuctová stařena, jakých se denně potloukaly po ulicích stovky, všechny hladové a na pokraji smrti. A možná na smrt odsouzené. I tahle. Když ji nezabili teď, zabijí ji zítra nebo za týden, třeba jen proto, aby strádajícímu městu neujídala chléb. Tím spíše jej ohromilo, že ho oslovila jménem.

„Ty mne znáš? Odkud? Pochybuji, že by ses pohybovala na královském dvoře, a lidé ve městě mě neznají."

Žena vstala. Uličkou začal zničehonic dout silný vítr, který jí rozevlál sivé vlasy. Nevěděl, zda jej mámí zrak, ale znovu v nich probleskla modř, vzápětí zase překrytá špinavou šedí. Její hlas zněl sípavě, a přece ho slyšel dobře i v burácení vichru.

„Bude mnoho mrtvých," mluvila stařena, „avšak ty budeš žít. Spočine na tobě poslání a pýcha Franků bude ve tvých rukou. Pýcha Franků! Meč proti kouzlům!"

Bouře vypukla plnou silou. Velké kapky dopadly na dláždění. Blesk rozčísl oblohu a další ženina slova, byla-li nějaká, zanikla v rachotu hromu. Ostrý vítr zadul, donutil Ragnara opřít se o zeď a strašlivá záplava deště zahalila podivnou věštkyni jako závoj. V přívalu vody mladík lapal po dechu a z běsnících živlů ještě svitla modrá a uslyšel smích. Byl to však smích mladé dívky.

„Kdo jsi?!" vykřikl.

Odpovědělo mu jen nové zahřmění.

* * *

Malý chlapec na pobřeží. Baculaté nožky v písku. Zlaté vlásky, rozčechrané slaným větrem. Moře hučí a jeho šumící vlny zaplavují písčitou pláž. Smývají malé stopy, jimiž dítě vytváří různé obrazce. Hoch utíká a směje se, hlasitě a bezstarostně. Co je to za obraz? A proč si ho zapamatoval? Kde se vzal v jeho snech? Je to čas her. Kam se ztratil?

Loď. Příď má zdviženou pyšně vzhůru a na ní zelenou dračí hlavu. Dvě řady bílých zubů, dvě řady vesel, jež čeří vodu. Nad nimi kulaté štíty s bodci uprostřed. Žlutočerveně pruhovaná plachta jako oblak v červáncích. Válečný pokřik mužů v rohatých přilbách, s plavými a ryšavými plnovousy.

Chlapec stojí v příboji a necítí strach, jen němý úžas. Slyší za sebou volání a otáčí se. Běží k němu jakási žena a muž a z jejich úst slyší jméno. Cizí jméno v neznámé řeči, z níž si už dnes pamatuje jen pár slov, a to ještě mlhavě a nejistě. Také si není úplně jist, kdo je ta žena a ten muž. Matka? Otec? Asi ano.

Od lodi mu běží vstříc další lidé. Oči mají vytřeštěné a řvou, v jejich hlasech pulzuje hrůza. A za nimi bojovníci v rohatých přilbách, ozbrojení meči a oštěpy, dohánějí prchající, sekají a bodají. Malý chlapec se obrací a jako vyplašené ptáče utíká vstříc ženě, která jej volala. Její paže ho objímají a vlasy halí jako závoj vše, co by mohl vidět. Vlasy barvy zralého obilí. Cítí její teplou náruč a pak už nic neslyší, jen zděšený cval jejího srdce. Zacpala mu uši, a tak je na chvíli milosrdné ticho.

Klid je náhle násilně přerván. Na sluch dítěte udeřil příval řevu, chroptění, vzlykotu a sténání, bouře zvuků, která jej strhla do světa, jenž doposud neznal, do světa násilí a krve. Žena s vlasy jako obilí leží bezmocně v písku, křičí a dva chlapi z ní strhávají šaty. Muž, který na hocha prve také volal, se plazí opodál zalitý krví. Nedaleko se válí tělo jednoho z útočníků, rozťaté sekerou. Jiný válečník přiskakuje k raněnému a vráží mu do zad oštěp. Hlasité křupnutí, jak hrot přerval páteř, a oči umírajícího pomalu vyhasínají. Usazuje se v nich tma, pohlcující celý obraz.

Ragnar se probudil. Kdosi s ním cloumal a v narudlé záři ohně uviděl postavu štíhlého bojovníka. Sevřel jeho ruku a odstrčil ji jako suchou větev.

„Au," zavrčel ten někdo. „Ty máš ale sílu."

„Promiň," zamumlal mladík a posadil se, mžouraje do žhavých uhlíků v krbu. Teprve potom pohlédl vzhůru na muže, který jej vytrhl ze spánku. Měl světlé dlouhé vlasy a hladce vyholenou tvář s ostře řezanými rysy. Jako všichni Gótové, tvořící královskou stráž. A kdyby tu bylo víc světla, určitě by Ragnar mohl vidět i šedé oči a tenkou jizvu na levé straně čela.

„Promiň, Totilo," opakoval. „Měl jsem nepříjemné sny."

„Všiml jsem si," přikývl válečník. „Ale teď se zvedni. Chce s tebou mluvit Brunhilda. Čeká tě na malém nádvoří."

S těmi slovy odešel a mladík rychle vyskočil. Ještě před rokem by se klidně loudal, avšak ty časy byly nenávratně pryč. Věru, mnoho se změnilo a nejvíc právě královna. Bolelo to. Leckdy se v myšlenkách vracel do dob klidu, kdy francká vládkyně dosud seděla pevně na trůnu a měla v moci značnou část říše, nejen Burgundsko. Teď už jí nepatří ani to.

Ragnar si povzdechl. Vzpomínka obtěžkaná smutkem. Svíce na stole a dvě číše vína, rudého jako krev. On a Brunhilda, dva cizinci mezi Franky. Smála se trochu drsným smíchem, hlasitě a bez oné upjatosti, kterou maskovala své pocity před ostatními dvořany. Napila se, pořádně a zhluboka, a na dolním rtu jí zůstala červená krůpěj. Nemohl od ní odtrhnout oči. Chvíli se bál, že ho svede. Vládkyně mívají někdy ztřeštěné nápady. To, že byla pokročilého věku, v tom roli nehrálo, byla pořád dosti krásná a nedalo se předpokládat, že žije jako světice. Měla v sobě plno vášně na svedení deseti takových, jako je Ragnar. Ale ten večer se mezi nimi zrodilo cosi hlubšího.

Dodnes mu to připadalo až neskutečné, když vzpomínal na ony chvíle, v nichž nejobávanější královna Evropy svěřovala své nejhlubší zármutky bezvýznamnému otrokovi a zároveň byla ochotna vyslechnout jeho. Ještě dlouho cítil bázeň a ostych, hrůzu z toho, že ví příliš mnoho. Někteří lidé bývali zavražděni z menších příčin a on netušil, kdy se podivný rozmar pyšné vládkyně může změnit. Jedinou jeho obranou bylo, že o těchto tajemstvích mlčel jako hrob. K žádnému zvratu však nedošlo. Snad to bylo tím, že byl příliš prostý a upřímný na to, aby se z jeho strany mohla obávat nějakých intrik, a příliš čestný, aby se nechal zneužít někým třetím.

Ten vztah se nezměnil. Jenom po více než roce pozvolna usnul. Nebo snad zanikl ve zmatcích posledních událostí. Ty otřásly i mnohem pevnějšími svazky a závazky. Bouře války smetla s povrchu zemského různé smlouvy a přísahy, slibované při všech bozích tohoto světa, psané na pergamenu a stvrzované požehnáním církve nebo krví obětí.

Ragnarovy kroky duněly po chodbách, ozářených mihotavým světlem loučí. Míjel stráže v drátěných košilích a nýtovaných přilbách, vyzbrojené dlouhými kopími a meči. Většinou to byli Gótové, neboť Brunhilda Frankům nedůvěřovala. Pocházela ze slunné Hispánie, kterou již před staletími ovládli právě Gótové, původně plavovlasí barbaři z východu. Většina jich stále ještě měla světlé kadeře a bledou pleť, avšak mnozí se smísili s tmavými obyvateli jihu a jejich vzhled se změnil. Samotná Brunhilda připomínala svými černými vlasy a snědou tváří ženy Orientu.

Mladík prošel kolem páru chichotajících se dvořanů a napadlo jej, že jsou lidé, jimž doposud nedochází, jak je situace hrozivá. Možná to nepochopí ani v okamžiku, až Chlotharovi vojáci vtrhnou do paláce a budou vraždit na potkání. Trochu ho při té představě zamrazilo v zádech.

O kus dál seděla bezvládně sesutá v křesle hraběnka Albruna, spící a zřejmě namol opilá. Té už to došlo, a proto chlastala dnem i nocí. Zbytek času trávila v limbu nebo se ploužila chodbami jako mátoha. Ragnarovi jí bylo líto, avšak nebyl schopen jí pomoci. Na smrt duše není lék. Děsilo ho, jak snadno se z té krásné ženské, jež štědře rozdávala své půvaby, stala odporná troska. Ano, ještě před dvěma lety propůjčila své kypré tělo i jemu. Potom již nechtěla, ale přesto na to rád vzpomínal. Nyní byla hubená a bledá jako smrtka.

Se sevřeným žaludkem dorazil na malé nádvoří. Uprostřed přímo na dlažbě plápolal oheň a u něj stála Brunhilda v dlouhé róbě, splývající až na zem, pohled nepřítomně přisátý k tančícím plamenům. Od dob, kdy u ní Ragnar prožíval ono rajské období, dosti zestárla. Proboha, vždyť to ještě není ani rok! Její vlasy, původně černé jako uhel, byly protkány stříbrnými nitkami šedin a v obličeji se jí rýsovaly zřetelné vrásky. Působila nesmírně unaveným dojmem a mihotavý svit plamenů jen zdůrazňoval kruhy pod očima. Přesto bylo patrné, že je to krásná žena. Krásná a vznešená, pravá královna uprostřed země plné barbarství a primitivních pudů.

Bodlo jej u srdce. Proč? Proč Bůh dopouští, že právě ona musí být poražena? Stála, podobna antické soše, a její pohled směřoval k nachové záři požárů. Tam za hradbami se hroutil její svět, její sny a naděje. Mladík tušil, že královna již nedoufá. Cosi v jejím zraku vyhaslo. Cosi, co znal dříve. Ta jiskra v očích, ten drsný smích, to vše bylo pryč. Toužil ji opět spatřit takovou jako tenkrát, s krůpějí červeného vína na rtu. Nebo takovou jako v Hamburgu, kde se s ní setkal poprvé.

Hamburg! Poslední den jeho života v ponížení a strachu. Hlavou se mu mihnul obraz tržiště, kde se prodávalo úplně všechno: hovězí dobytek, prasata, zlato, drahokamy, jantar, zbraně, zbroje, nástroje i obilí. Davy lidí, valící se sem a tam, páchnoucí potem a špínou. Zvonění kovářských kladiv, řev prodejců a bučení krav, nadávky, pláč i smích, vše splývalo v nepřehledném chaosu zvuků a výkřiků.

„Koně! Kupte si koně, klisny i hřebce, hnědé, černé, bílé, jak je libo!"

„A já ti povídám, že ta kráva je napůl chromá!"

„Ryby! Rybičky!"

„Běž do prdele s takovou cenou!"

„Krásné šperky! Zlaté a stříbrné!"

„Kupte si meče! Sekery! Rozmlátí hlavu na kaši!"

„To maso smrdí!"

„Je libo hříbátko, pane?"

„...dám, že je to mosaz!"

„Nesahej na mě, ty čuně!"

Kupec Knut se svými muži si toho mumraje nevšímal a probíjel se kupředu. Na druhém konci tržiště se prodávali lidé. Zajatí Slované, Keltové i Avaři, muži, ženy i děti. Téměř nahé dívky zde byly otáčeny jako na hrnčířském kruhu, hltány očima

a nestydatě osahávány. Světlovlasé a rusé seveřanky i žhavé orientální krasavice, tmavé, bílé i snědé. Děti. Se smutnýma očima bez naděje, odtržené od matek. Muži, někteří ještě divocí a nezkrocení, pořád doufající, že se jim jednou povede utéci, jiní už zlomení a tupí, schýlení těžkou dřinou.

„Kupte si chlapečka!"

„Ta malá černovláska se mi líbí."

„Nechci! Je tlustá!"

„Dětičky! Bílé i tmavé!"

„Jé, to je krásný černoušek!"

„Maminko, kup mi ho, já ho budu mlátit!"

„Toho svalovce! Kolik stojí?"

„Cože? Tři denáry za takovou chuděrku?"

„Dívky z Orientu! Kupte, neprohloupíte!"

„Mamiíí! Já ho chci mlátit!"

Když Ragnara dánští piráti prodávali Knutovi, bylo mu teprve pět let a stalo se to ve skrytu za jeho zády. Zde, uprostřed lidí chtivých očí a hamižných rukou, se poprvé cítil jako zboží. Sílila v něm chuť se vzbouřit a bít kolem sebe jako zvíře. Nemusel to udělat. Střed zástupu byl rozhrnut na strany násadami kopí a uličkou kráčela ona, oblečená do nádherných šatů, černovlasá a temnooká. Tehdy ji neznal a dlouho nechápal, co tam vlastně pohledávala. Teprve později se z útržků jejího vyprávění a řečí na královském dvoře dobral pravdy. Snad již tenkrát cítila, že se nad ní v říši stahují mraky, a pokusila se vyjednat pomoc u Sasů. Dobře zaplacenou pomoc. Sasové peníze přijali, bojovníky slíbili... a neposlali. Jakoby tušili, že slábnoucí burgundská lvice již nebude mít dostatek moci, aby si na nich cokoliv vymohla.

Ragnar vzpomínky zaplašil, došel až k ohništi a před Brunhildou poklekl. Podívala se na něho zvláštně, jako kdyby učinil něco nepatřičného. Potom mu jen beze slova pokynula, aby vstal. Mlčení však trvalo a on přímo cítil, jak z vládkyně sálá bezbřehý smutek a hněv. Co ještě lze dělat? Svět se podobá stromu vyrvanému z kořenů a snad všichni lidé se zbláznili. Alespoň včera to tak vypadalo, když Chlotharovi vojáci znovu útočili na hradby, katapulty metaly oheň a těžké balvany a vzduch byl plný smrtícího bzukotu šípů. Lavina útočníků se drala po žebřících na opevnění, do uší zněl jejich řev a do toho ječely polnice, až se obráncům podlamovala kolena. I Ragnarovi. Naštěstí mu nezchromly paže.

„Včera ses prý na hradbách vyznamenal," přerušila jeho vzpomínání Brunhilda, jako by četla jeho myšlenky. Její hlas byl podivně hebký a možná se i trochu třásl. Byl přesvědčen, že únavou, avšak vzápětí ho vyvedla z omylu.

„Nechoď tam," dodala po chvíli tiše. „Nepřenesla bych přes srdce, kdybych měla ztratit ještě tebe."

Udivilo ho to. V poslední době si byl skoro jistý, že jejich původně vřelý vztah je již zapomenutou minulostí a kamsi nenávratně vyprchal. Již dlouho s ním nemluvila a vzájemné odcizení jej zraňovalo.

„Jsem jen tvůj otrok, paní," zamumlal se sklopenou hlavou. Vzápětí se zastyděl, když mu došlo, že je to pouze sebelítost, co ho žene do tohoto druhu ponižování. Dívala se na něj s úžasem a snad trochu i s posměchem. Zrudl až po kořínky vlasů a nejraději by si jednu vrazil.

„Ty?" zašeptala. „Ty... a otrok? To jsi nic nepochopil, Ragnare. Ach, já vím. Odpusť, že jsem se k tobě teď chovala tak... tak odtažitě. Snad chápeš, že..."

Nedořekla a znovu zalétla svým zrakem k ohnivé záři na obzoru.

„Všichni mě opustili," pokračovala s trpkostí v hlase. „I můj někdejší rádce Arnulf se obrátil proti mně. Teď je někde tam."

Ukázala rozhořčeně za město a zachvěla se, těžko říci, zda chladem nebo lítostí. Ragnarovi se Arnulf nikdy nelíbil. Na první pohled uhlazený vzdělanec a moudrý muž, ale mladík intuitivně vnímal, že se v něm skrývá úlisnost a obojakost. Nyní to jen vyplavalo na povrch. Z prvotřídního dvorského intrikána se vyklubal zrádce. Brunhilda nikdy nebyla dobrým znalcem lidí a Arnulfovi důvěřovala, ačkoliv ji Totila před ním varoval. Ragnar se hodnocení zdržel. Necítil se povolán k tomu, aby královně jakkoliv radil.

„Ale ty jsi mi zůstal věrný," přerušila opět mlčení. „Jako vlastní syn a ještě více. Věř mi, prosím, že jsi pro mě nikdy nebyl otrokem."

„A čím tedy, paní?"

Obrátila se k němu čelem a trochu se pousmála.

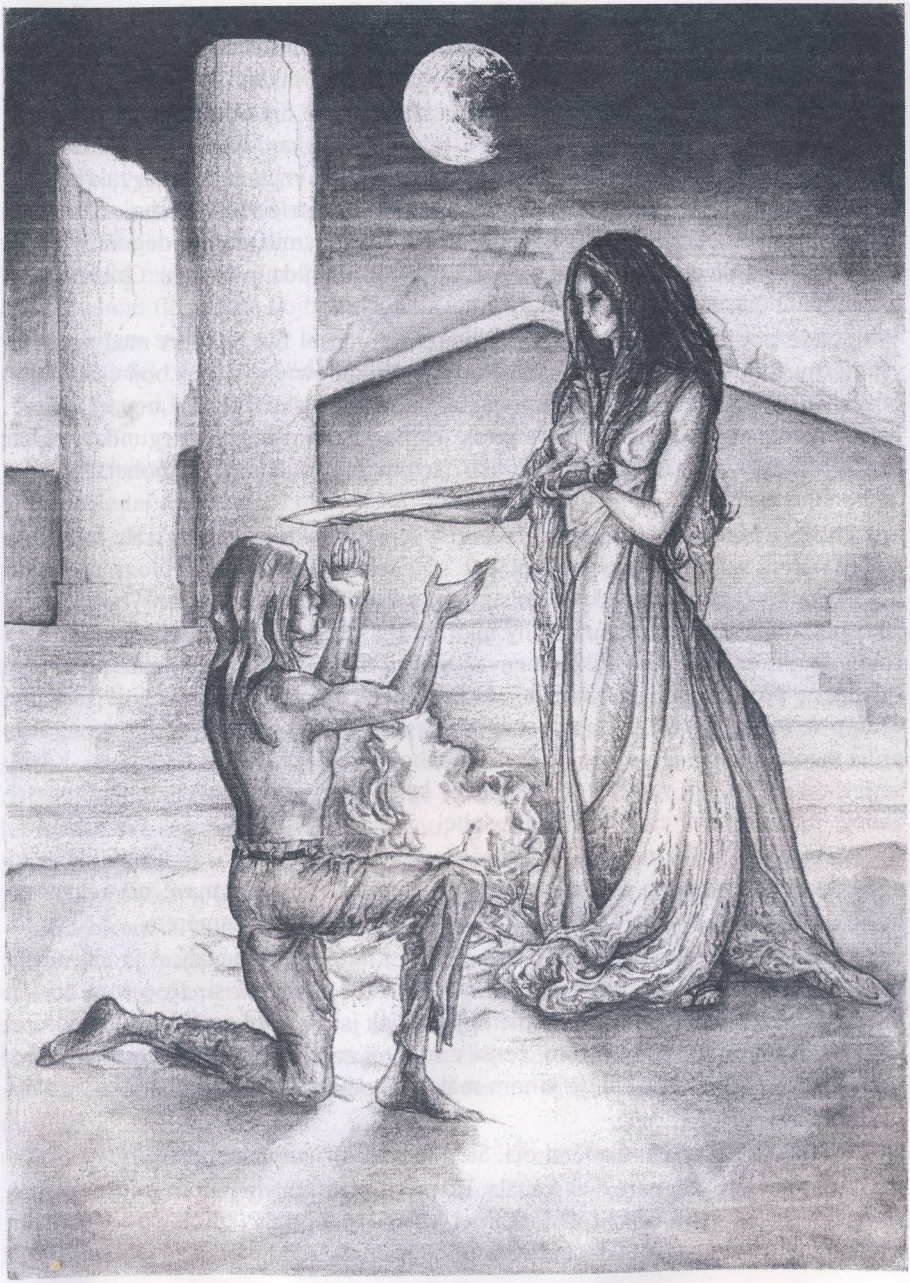
„Čím?" opakovala pobaveně. „Poslouchej, chlapče. Dala jsem ti všechno, co jsem mohla. Získal jsi vzdělání, oblékla jsem tě do hezkých šatů, jedl jsi nejlepší jídla a pil víno, naučil ses zacházet se zbraněmi i lovit zvěř, byl jsi přítelem mým vnukům a nikdo tě nikdy neuhodil ani na tebe nekřičel. Snad stokrát jsme spolu po večerech hovořili o věcech, s nimiž jsem se nesvěřila nikomu jinému. Dala jsem ti... svou důvěru. Cožpak takhle se zachází s otrokem?"

Ohromeně mlčel. Potom klesl na kolena.

„Odpusť, paní!" vykřikl. „Já..."

„Vstaň, Ragnare," přerušila ho. „Nezavolala jsem tě proto, abychom ztráceli čas vzájemnými omluvami. Jsi jako můj syn a je mi jen líto, že jím nemůžeš být i před lidmi. Kdybych měla neomezenou moc... ó, věř mi, že bych to udělala. Prohlásila bych tě svým synem a tvým údělem by se stal trůn. Ale teď? Ten trůn se pode mnou kymácí jako strom ve vichřici. Na všechno, co bych chtěla, je příliš pozdě. Žádného ze svých blízkých jsem nedokázala ochránit. Ty jsi poslední, koho mám."

Mluvila vzrušeně a s jakýmsi skrytým hněvem, jako by pouhá slova mohla ještě něco změnit. Jako by se dovolávala bohů a nenápadně je vyzývala k něčemu, co by



alespoň skončilo sled nespravedlností v jejím životě. Ragnar jí rozuměl. Ztratila toho více, než většina lidí. Kdysi mu o tom vyprávěla a byl to příběh plný krve a hrůzy.

Brunhilda a její sestra Galswintha byly jako velmi mladé provdány za francké panovníky. Politický sňatek, který byl součástí chladné diplomacie a byl projevem snahy zajistit mír mezi Góty a Franky. Z tohoto hlediska dopadla Brunhilda velmi dobře, neboť mezi ní a králem Austrasie Sigibertem vzplanula láska takřka osudová. Galswintha to štěstí neměla. Pro vládce Neustrie Chilpericha znamenala nemilovanou ženu a zakrátko se stala obětí královy milenky Fredegundy. Sotva šestnáctiletou dívenku její vrahové uškrtili a Brunhilda přísahala Chilperichovi a Fredegundě krutou pomstu. Nikdy ji neuskutečnila.

Soudě podle toho, co Ragnarovi vyprávěla, musel být Sigibert muž opravdu výjimečný. Milující manžel, starostlivý otec a mírumilovný vládce, v boji však šíleně odvážný. Takoví lidé obvykle neumírají stářím. Austrasijský král však nepadl v bitvě. Byl zavražděn, proboden zezadu a podle všeho za tím vězela Fredegunda. Ragnar si ji představoval jako chlípnou čubku, schopnou kvůli moci a bohatství toho nejhoršího zla.

Příběhy, jež mu Brunhilda po večerech vyprávěla, se pro něho staly legendou a předmětem snění. Jak často si chlapec sám sebe představoval v úloze předního bojovníka a velitele královských vojsk, jenž mění běh dějin. Jeho sny byly o tom, jak poráží Sigibertovy a Brunhildiny nepřátele a klade královské dvojici k nohám celou Franckou říši. Leč nikdy neuvažoval o trůnu, tak smělé jeho představy v žádném případě nebyly. Královnino vyznání jej šokovalo. Zároveň si však byl vědom toho, že je to také pouhý sen, nenaplněná touha vládkyně, která ztratila příliš mnoho a snad jen proto dokázala pochopit cenu přátelství a věrnosti. Kdyby se jí dařilo lépe, její vztah k Ragnarovi by byl zřejmě úplně jiný. A možná prostě žádný. Tuto úvahu si však nechal pro sebe.

Na tyto myšlenky měl mladík čas především z toho důvodu, že Brunhilda se na nějakou dobu odmlčela a zdálo se, že uvažuje, co dál. Její tmavé oči těkaly po hořících dálavách. Potom napřáhla paži a ukázala prstem tím směrem.

„Tam jsou," řekla jaksi zádumčivě. „Všichni, kdo mě nenávidí. A já ani nevím proč. Včerejší útok jsme ještě odrazili. I díky tobě. Nemysli si, že o tom nevím. Slyšela jsem od Totily, jak jsi statečně bojoval, jak jsi se vrhal proti přesile nepřátel a srážel je s hradeb. Vím i o tom, že jsi v souboji zabil Otomara z Remeše, jednoho z Chlotharových velitelů. Je jenom málo tak odvážných válečníků jako ty. Kdybych mohla... ach!"

Vykřikla a zakryla si dlaněmi oči. Slzy se jí však řinuly mezi prsty.

„Už není čas, Ragnare," zasténala. „Z mých plánů zbyly jenom ruiny a popel. Zítra... ano, už zítra zahájí Chlotharovi vojáci rozhodující útok. Vím to, mám v jejich táboře zvěda. A také vím, že bude poslední, tomu už nic nezabrání. Hrad-

by jsou na mnoha místech podkopané a hroutí se, z několika bran jsou ubohé trosky, držící pohromadě pouhým zázrakem. Lidé mají hlad a obránců je málo. Zítřek bude koncem mé vlády, ale nesmí znamenat i tvoji smrt. Nesmí, rozumíš?"

„A... ale já," zakoktal. „Dám za tebe svůj život, paní."

Prudce zavrtěla hlavou.

„Nesmysl. Nikdo neumírá rád a tohle by byla zbytečná smrt. To si myslíš, že jsem tak sobecká, abych s sebou do zkázy strhla všechny, kteří jsou mi blízcí? Dnes v noci tě Totila dovede ke skryté brance v hradbách a ty tamtudy vyklouzneš ven. Ne, nech mě mluvit. Já vím, že je město obklíčeno a neměl bys skoro žádnou naději, ale usnadním ti to. Naši bojovníci podniknou výpad na opačné straně. Chlotharovi vojáci se tam stáhnou a ty budeš mít volnější cestu. Dostaneš se k řece a projdeš rákosím podél břehu, to bude nejjistější, rozumíš?"

„To nesmíš," vyhrkl pohoršeně. „Své vlastní muže pošleš na smrt, abych já mohl uniknout?"

„Mlč!" okřikla ho najednou rázně. „To není přání, to je rozkaz, vojáku! Půjdeš. Je to poslední rozkaz tvé královny a ty ho splníš."

Zaťal zuby a stál tam jako vzpurné dítě. Nahlas se neodvážil říci nic, ale uvnitř vřel.

„Půjdeš?" zeptala se a dupla nohou.

„Nemohu," zasténal a sklonil hlavu. „Nemohu si vzít na svědomí tolik životů, paní. A nejsem sketa, abych utíkal z bitvy."

Najednou nějak změkla. Přistoupila až těsně k němu a pohladila jej po hlavě.

„Poslouchej, chlapče, ty nic na svědomí mít nebudeš. Ty životy jsou ztraceny stejně, ať dojde k výpadu nebo nikoliv. Dokonce bych řekla, že takto mají větší naději. Vydám příkaz, že kdo se probije ven, může jít a nemusí se vracet a nebudu ho považovat za zrádce. A ti, co padnou, by zítra padli stejně. A buď si jist, že ten povel k výpadu dám, ať půjdeš nebo ne. A oni ho splní. Sám rozhodneš jen o tom, jestli zemřou zbytečně nebo zda jejich smrt bude k něčemu dobrá. Kromě toho..."

Na okamžik zmlkla. Ruka, kterou držela doposud na Ragnarově hlavě, klesla a královna se napřímila. Mladík na ni hleděl s rostoucím údivem. V celém jejím výzoru se něco změnilo. Jako kdyby se opět probudila burgundská lvice. Byla to zase Brunhilda, jakou znal dříve, vášnivá a plná síly a odhodlání. Veškerá Ragnarova trucovitost před ní roztála jako sníh na jaře.

„Kromě toho mám pro tebe úkol a ten je důležitější, než tvůj nebo jejich život."

Rázně tleskla do dlaní.

„Totilo!"

Objevil se ihned jako duch. Musel stát někde poblíž. Pozdravil Brunhildu lehkým úklonem hlavy, ale dál už stál vzpřímeně jako socha. Ragnar věděl, že tento

Gót je vzorem vojáka. Vyznačoval se tuhou kázní, chladnokrevnou odvahou a bezmeznou oddaností. Každý věděl, že kdyby mu Brunhilda přikázala, aby se probodl vlastním mečem, bez váhání by to udělal. V Ragnarovi to vzbuzovalo hrůzu. Správně tušil, že právě takoví lidé se za určitých okolností stávají třeba i vrahy žen a dětí, když k tomu dostanou příkaz. Totila by toho byl schopen a jediné štěstí, že toho nebyla schopna Brunhilda.

„Mám pro tebe několik úkolů, Totilo. Až ti řeknu, první ze všeho dovedeš Ragnara k zadní brance u Mosely. Potom se vrátíš, vezmeš těch tři sta mužů, které jsem ti nařídila vybrat, a zaútočíš s nimi na nepřátelský tábor. Budete se chovat naprosto tiše, dokud nezačne boj, ale pak začnete troubit na polnice. To bude znamení pro tebe, Ragnare, abys vyrazil. Do této chvíle budeš čekat u branky. Ani potom nespěchej a postupuj pomalu a opatrně. A teď, Totilo, přines Balmgund. Víš, kde jej najdeš."

Ragnar strnul. Neslyšel to zvláštní jméno poprvé. Na královském dvoře se občas mihlo mezi řečí, avšak nikdy nepochopil, oč vlastně jde. Postřehl pouze to, že bylo vždy vyslovováno s úctou a jakoby tajně.

Gót odešel do paláce a netrvalo dlouho a vrátil se. Nesl meč a Ragnarovi se zatajil dech. To nebyla zbraň, to byl sen! Mladíkovy oči klouzaly po dlouhé čepeli, neporušené a lesklé jako zrcadlo, pouze s runovým nápisem. Každý válečník věděl, že na ostří všech mečů se časem objeví zuby, škrábance a skvrny rzi. V tomto případě tomu tak nebylo. Ragnara napadlo, že jsou jen dvě možnosti: buď ta zbraň nebyla nikdy používána a nebo... to druhé nedokázal domyslet.

Pohledem přelétl i to ostatní. Záštita ve tvaru kříže z kalené oceli se zvláštním modrým nádechem, avšak na straně u rukojeti zdobená zlatem a dvěma hluboko vsazenými smaragdy. Samotná rukojeť byla obalena bronzovým plechem s bohatými rytinami a hrušku na konci tvořil obrovský chrpově modrý safír. Byla to nádhera, ale Ragnara lákal především runový nápis. Rychle jej přečetl. Podařilo se mu to právě ve chvíli, kdy královna uchopila meč do rukou.

„Balmgund," šeptl tiše.

„Ano, to je Balmgund," řekla velebným hlasem Brunhilda. „Tato zbraň, Ragnare, je pýchou Franků. Patřila mému muži Sigibertovi, ale i on ji zdědil po svém otci. Je to meč králů a je velice starý. Už celá staletí. Ano, vypadá jako nový, leč mnohokrát se s ním bojovalo. Sigibert ho měl v bitvě proti Chilperichovi a zvítězil s ním. Není poškozen proto, že je ukut z oceli, kterou lidé vyrobit nedovedou. Nelze jej zlomit, ztupit ani jinak zničit. Vydrží prý i žár dračího ohně. Tomu, kdo jej nosí, propůjčuje odolnost proti kouzlům a dodá mu sílu v boji. A já nedovolím, aby se dostal do rukou Chlotharovi. Není toho hoden. Proto jej dávám tobě, můj synu."

„Ne," odpověděl rozechvěle Ragnar a ucouvl zpět. „Já přece nejsem král. A nikdy králem nebudu. Jsem jen prostý bojovník."

„Na tom nyní nezáleží," odmítla rázně jeho námitku. „Jsi statečný a čestný muž. Byl jsi mým přítelem a budeš přítelem králů. Až nalezneš vládce, jenž toho bude hoden, tento meč mu daruješ. Do té doby ho nos, ochraňuj a bojuj s ním."

Hlavou se mu mihla vzpomínka na neznámou věštkyni. Byla to stařena nebo mladá dívka? Člověk či nějaká jiná bytost? Avšak i ona jej nazvala přítelem králů a řekla, že tento meč bude v jeho rukou. Jako omámený poklekl a zdvihl paže. Cosi se v něm změnilo. Staré touhy, plány a představy o životě se hroutily a rozpadaly v prach a zároveň se v jeho mysli rodilo něco jiného. Vnímal moc, sálající z toho meče, a ta jej přitahovala. Vykřikl. Snad bolestí, protože cosi ztrácel. Snad nadějí, neboť něco získával. Snad strachem z neznáma, jež se před ním otvíralo.

Hleděl vzhůru na Brunhildu, stojící nad ním jako nádherná socha. Držela zbraň sice volně, ale ne tak, aby jí mohla vypadnout. Ragnar měl pocit, že ho šálí zrak. Balmgund se přehoupl přes její prsty a vklouzl do mladíkových dlaní. Královnu to neudivilo. Jako kdyby právě na něco takového čekala, spokojeně pokývla hlavou.

„Je tvůj," řekla s jakousi úlevou. „Balmgund si nikdo nemůže vzít o své vůli. Takovému člověku by časem přinesl neštěstí. Pokud by to však byl král, pak i celé zemi. Proto nechci, aby padl do rukou Chlotharovi. On sám by propadl zkáze, ale strhl by do ní všechen lid. Ten meč si sám volí toho, za nějž bude bojovat a kdo ho může nosit. Dokud půjdeš po cestách spravedlnosti a cti, nikdy se neobrátí proti tobě. Avšak pamatuj na mé slovo: tobě není souzeno, abys byl vládcem. Král, jemuž bude Balmgund náležet, ti jednoho dne vstoupí do cesty. Čekej na něho."

Brunhilda zmlkla. Tvář měla zdviženou vzhůru ke hvězdám, oči zavřené a její hlas zněl jako hlas pradávné vědmy. Ragnar vstal a v pohledu se mu zablýsklo. Jeho původní nechuť uposlechnout královnu rychle vyprchala a on pocítil tíži úkolu, který mu byl svěřen. Najít krále, nového majitele této zbraně. Najít ho, i kdyby měl prošlapat celý svět. Veškeré pochybnosti zmizely. Až doteď si připadal malý a bezvýznamný. Byl jen jedním z mnoha služebníků francké vládkyně, teprve osmnáctiletý chlapec. Neznal ani svůj původ a pravděpodobně byl synem obyčejných rybářů. Nyní byl někdo. Měl poslání.

„Běž," řekla Brunhilda do nastalého ticha.

Přikývl, ale neodešel hned. Musel ji obejmout, ač to nebylo podle dvorské etikety. Sevřela jej v náručí také.

„Sbohem, matko."

Oslovil ji tak poprvé a naposled.

dokončení příště

ilustrace Tereza Škarková

Islandské ságy

4. část

Tomáš Prokůpek

SÁGA O SVATÉM OLAVU

Královská sága o svatém Olavu tvoří součást díla Heimskringla z pera Islanďana Snorriho Sturlusona, který je rovněž autorem prozaické Eddy. Sága se vymyká typickým schématům životopisů svatých, Snorri v ní s gustem líčí osudy dravého Severana a teprve v samém závěru příběh sklouzává do polohy křesťanské legendy.

Sága začíná v době, kdy po smrti norského krále Olava Tryggvassona ovládali Norsko jarlové Eirík a Svein dosazení Dány. Východ země navíc okupovali Švédové. Mezi muži z krve Olava Tryggvassona nejvíce vynikal Olav Haraldsson. Už od dětství toužil být ve všem první, dokonale vládl všemi zbraněmi a měl pohotový jazyk. Říkalo se mu Olav Silný. Na svou první vikingskou výpravu vyrazil ve svých dvanácti letech a už tehdy byl velitelem lodi. Brzy procestoval celou Skandinávii i západní pobřeží Evropy. Vybudoval si početnou družinu a přidal se k anglickému králi Adalrádovi, který se snažil získat Anglii zpět na dánském králi Knútovi Mocném. V bitvě o Londýn se Adalrádovi nedařilo dobýt most vedoucí přes Temži k městu. Tehdy Olav se svými muži pronikl na lodích až pod most, přivázal lana ke kůlům, na nichž stavba spočívala, a s jejich pomocí ji strhnul. Dánští obránci Londýna se pak raději vzdali. Poté se Olav chtěl vydat do Středozemního moře, ale v noci se mu zjevil podivný muž, který ho vyzval, aby se vrátil do Norska a stal se králem. Olav se rozhodl sen poslechnout a vyrazil domů.

Tou dobou už byl jarl Eiřík mrtvý a vládu po něm převzal jeho syn Hákon. Po návratu do Norska si na něj Olav Silný počíhal v Saudungssundu. Natáhl provaz mezi dvěma kupeckými koráby, a když mezi nimi proplouvala jarlova loď, nechal lano napnout a loď tím naklonil natolik, že se začala potápět. Zajal Hákona a daroval mu život, když ho nejprve přinutil k přísaze, že se vzdá svých nároků, navždy odejde ze země a nikdy proti němu nepovede válku. Potom se Olav vydal do středního Norska, odkud pocházel. Zde svolal sněm drobných vládců jednotlivých marek. Mnozí z nich byli ze stejně dobrého rodu, ale Olavovi se je za přispění přátel podařilo mnoha sliby přesvědčit, aby ho podpořili v jeho úsilí stát se svrchovaným pánem Norska. Následně svolal velký sněm lidu a nechal se zvolit králem země.

K družině Olava Silného se nadšeně přidávali další a další muži, a tak král táhl zemí a všude svolával sněmy. Na nich dával sedlákům na vybranou: buď mě zvolte svým králem, nebo se mnou bojujte. A do boje se nikomu nechtělo. Jarl Svein si to však nemínil nechat líbit a začal sbírat vojsko. Ani Olav nelenil, a tak se obě strany utkaly v námořní bitvě u Víku. Olav bojoval pod bílou korouhví se znamením hada. Obě armády vládly zhruba stejnou silou, takže dlouho nebylo zřejmé, na čí stranu se kloní vítězství. Posléze však začaly mít Olavovy lodě navrch a Sveinovi se nakonec jen tak tak podařilo uniknout. Tím se do královy správy dostala i jižní část Norska. Olav si dal zřídit královský dvůr v Nidarósu, ustanovoval zákony a důsledně podporoval šíření křesťanství. Jarl Svein odešel do Švédska. Zde se chystal na odvetu, ale při plenění v Rusku zemřel.

Švédský král Olav Eiríksson se dál pokoušel vybírat daně z území, na něž si za vlády jarla Sveina dělali Švédové nárok, ale zdejší obyvatelé odmítali platit dvoje daně. Mezi oběma králi Olavy panovalo silné napětí a stejně nezanedbatelný byl i jejich vzájemný odpor. Proto sebral norský král vojsko a usadil se u hranic se Švédskem. Jarl Rögnvald, jenž vládl nad přilehlým švédským krajem, měl za ženu Ingibjörgu, příbuznou Olava Silného. Ta jarla přesvědčila, aby se přimluvil u švédského krále za uzavření míru s Nory. Na celošvédském sněmu v Uppsale jarl Rögnvald pronesl řeč, v níž vyčetl králi, že napjatými vztahy mezi oběma říšemi trpí sedláci v pohraničních oblastech. Král chtěl jarla potrestat, ale lidé na sněmu se vzbouřili, přinutili krále narovnat vztahy s Olavem Silným a nabídnout mu ruku své dcery Ingigerdy. Tím se poměry na hranici obou zemí zlepšily.

Nyní se Olav Silný mohl věnovat upevňování svého postavení v Norsku. Cestoval zemí, všude se na místních sněmech nechával potvrzovat jako král a nemilosrdně prosazoval novou víru. Nory, kteří nechtěli upustit od starých obyčejů, nesmlouvavě trestal. Některé vyhnal ze země, jiným dal usekat ruce nebo nohy, dalším nechal vyloupat oči a nejzatvrzelejší popravil. Všem drobným vládcům uděloval jejich dědičná území v léno a ukládal jim z něj daně. Když se to dověděli ti, co mu před krátkým časem dopomohli k vládě, spojili se, vyřezali válečný šíp a začali proti králi sbírat vojsko. Olav se o tom od svých zvědů dověděl a přepadl spiklence ve spánku na dvorci Ringsakru, kde společně pobývali. Většinu z nich vyhnal ze země, nejne-

bezpečnějšího z nich, svého příbuzného Hröreka, dal oslepit a nechal jej u sebe, aby ho měl na očích. Navzdory svému zmrzačení Hrörek několikrát Olavovi usiloval o život, takže jej král nakonec raději poslal na Island, kde Hrörek posléze i zemřel.

Švédského krále velmi hnětlo, že jej sněm přinutil ukončit spory s Olavem Silným, a rozhodl se nedat mu svou dceru Ingigerdu. Proto ji při nejbližší příležitosti provdal za ruského knížete Jaroslava. Za pomoci jarla Rögnvalda si však norský král potají vzal mladší dceru švédského krále – Ástríd. Jarl pak před hněvem vládce Švédska odešel za Ingigerdou do Ruska. Švédští předáci se rozlítili na svého krále pro jeho zpupnost a zvolili si druhého krále, jeho syna Önunda. Olav Eiríksson sice králem zůstal, ale jeho pravomoci byly velmi okleštěny, protože se o ně musel rozdělit s Önundem. Tehdy došlo k uzavření úplného míru mezi sousedními říšemi. O sporná území metali oba králové Olavové kostky a norskému králi přálo větší štěstí.

Olav Silný držel pevně v rukou vládu nad celým Norskem a začal se poohlížet po okolních zemích. Využil rozporů mezi orknejskými jarly a učinil z nich své vazaly. Lstí se pokusil podmanit si Island, ale tamní předáci jeho záměry prohlédli a odmítli se mu podrobit. Olav proto alespoň budoval kostely, ustanovoval kněze a potíral poslední ostrůvky pohanství, které se v jeho říši udržely. Tou dobou se mu také narodil jeho jediný syn Magnús, jehož mu nedala jeho žena Ástríd, ale krásná Álfhild žijící na královském dvoře. Blížily se však i mnohem smutnější události. Dánský král Knút Mocný si s konečnou platností podrobil Anglii a mohl se začít věnovat jiným věcem.

Vyslal do Norska posly, aby Olavovi nabídli Norsko, na něž si Knút činil nárok, jako údělné území. Olav se jim vysmál, nicméně chápal, že je zle, jelikož Knút byl skutečně nejmocnějším vládcem široko daleko. Proto uzavřel spojenectví se svým švagrem Önundem, jenž se po otcově smrti stal jediným vládcem Švédska. Když se k oběma králům doneslo, že Knút právě pobývá v Anglii, sebrali vojsko a jali se plenit severní Dánsko. Ani dánský král neváhal a s početným loďstvem spěchal bránit svou domovinu. Obě strany se měly utkat u ústí řeky Helgeá. Protože se blížil soumrak, zakotvil Knút přímo v místech, kde se Helgeá vlévala do moře. Olav nechal na řece protrhnout hráze a část dánské flotily tak zničil. Proud zahnal Knútovu loď přímo mezi nepřátele. Koráb ale měl tak vysoké hrazení, že než je Norové a Švédové stihli zdolat, přispěchaly dánskému králi na pomoc další lodě. Olav a Önund se nakonec raději stáhli na východ, poněvadž i přes značné ztráty začínalo mít dánské vojsko navrch. Önund se vrátil domů, ale Olav nemohl, protože mu Knútovo loďstvo uzavřelo cestu. Vypravil se tedy do Norska po souši, zanechav své lodi pod ochranou švédského krále.

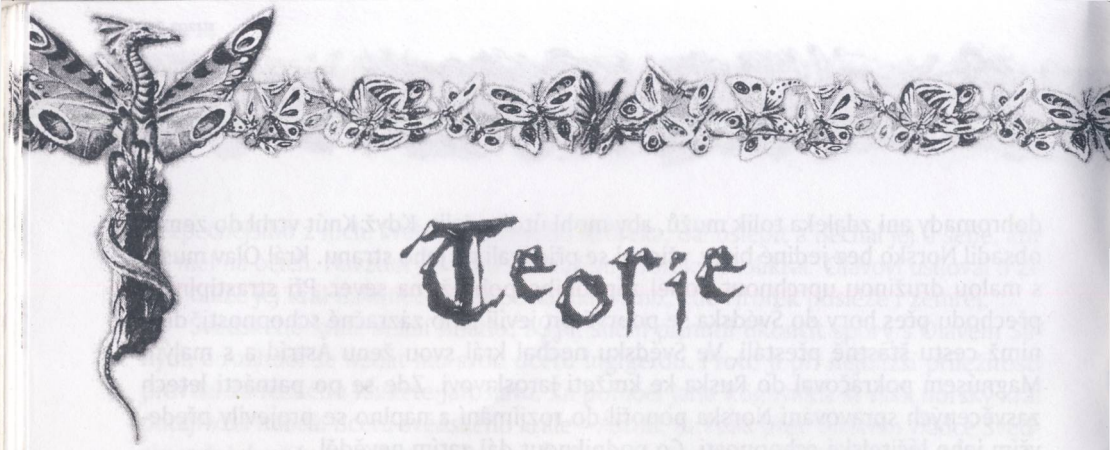
Knút Mocný se rozhodl pro novou taktiku a vypravil do Norska potají posly s velkým množstvím zlata. A poněvadž byl Olav panovník nesmlouvavý a tvrdý, nechala se s vidinou větší volnosti většina významných norských mužů podplatit, aby podpořila Knúta. Olav Silný nechal několik z nich popravit, ale nevraživost vůči němu tím v zemi ještě vzrostla. Jakmile se po Norsku rozneslo, že se dánský král chystá s nepřemožitelným vojskem proti Olavovi, nepodařilo se norskému králi dát

dohromady ani zdaleka tolik mužů, aby mohl útoku čelit. Když Knút vtrhl do země, obsadil Norsko bez jediné bitvy, všichni se přidávali na jeho stranu. Král Olav musel s malou družinou uprchnout podél západního pobřeží na sever. Při strastiplném přechodu přes hory do Švédska se poprvé projevili jeho zázračné schopnosti, díky nimž cestu šťastně přestáli. Ve Švédsku nechal král svou ženu Ástríd a s malým Magnúsem pokračoval do Ruska ke knížeti Jaroslavovi. Zde se po patnácti letech zasvěcených spravování Norska ponořil do rozjímání a naplno se projevily především jeho léčitelské schopnosti. Co podniknout dál zatím nevěděl.

Knút Mocný ustanovil svým místodržícím jarla Hákona, jehož Olav kdysi zapudil. Hákon však brzy utonul při námořním neštěstí. Několik Olavových nejvěrnějších přátel se vypravilo do Ruska, aby jej přemluvili k návratu. Olav si sice pohrával s myšlenkou odjet do Jeruzaléma a tam vstoupit do kláštera, nakonec se ale odhodlal zkusit znovu převzít vládu nad Norskem. Požádal o pomoc švédského krále Önunda, leč ten mu pouze poskytl čtyři sta nejlepších mužů ze své družiny. K Olavovi se ve Švédku dále přidal Dag, syn jednoho z drobných vladařů, jehož kdysi norský král vyhnal. Olav za to Dagovi slíbil navrácení veškerého majetku. Cestou pak norský král přibíral kohokoli, kdo s ním byl ochoten jít a klaněl se kříži. V čele vojska norských sedláků, které se mu postavilo na odpor, stanul Kálf, druhdy Olavův přítel, jemuž Knút slíbil titul jarla a vládu nad Norskem.

K osudné bitvě došlo u Stiklarstadu. Olav měl asi tři tisíce mužů, Kálf více než třikrát tolik. Proto se norský král rozhodl prudkým útokem vnést paniku do selského vojska a rozprášit je. V úvodní divoké řeži sice sedláci zakolísali, ale zadní voje složené ze zkušených válečníků jim znemožnily couvnout. Potom už se rychle začala projevovat početní převaha Kálfových bojovníků. Olavův oddíl se prosekal ke Kálfovu a král stanul proti Tórimu. Tento předák měl kouzelnou kazajku z Finmarky, a když po něm Olav sekl, jeho meč odskočil. Tóri pak zasadil králi ránu oštěpem do břicha a Kálf jej ťal z boku do krku. Olav Silný padl. Tím byla bitva rozhodnuta, protože jeho vojsko začalo pod Dagovým velením brzy ustupovat.

Sedlák Torgils v noci po bitvě ukryl královo tělo před nepřáteli. Přitom se ukázalo, že králova krev má zázračné uzdravující účinky. Torgils se pokusil spojit s Olavovými věrnými, ale nikdo z nich si netroufal krále veřejně pohřbít. Proto jej nakonec sedlák pochoval sám. Knút Mocný jmenoval novým vládcem Norska svého syna Sveina, čímž proti sobě popudil Kálfa. Za mladičkého Sveina vládla jeho matka Álfita a děly se věci. Zákony, které vydala, byly mnohem tvrdší než Olavovy a do všech důležitých funkcí se dostali Dánové. Lid cizáky nenáviděl a předáci začali litovat, že se postavili proti svému králi. Olavovo tělo bylo po roce vyňato ze země a vypadalo, jako by král pouze spal, dokonce mu rostly vlasy i vousy. Norové jej slavnostně pochovali v chrámu svatého Klementa a vyhlásili jej prvním norským svatým. Sága končí výpravou Kálfa a dalších nejvýznamnějších mužů do Ruska, aby odsud přivedli Magnúse jako nového krále Norska.



Deset jmen mága

2. část

Jacek Brzeziński, Tomek Kreczmar

Možná však netoužíš po živých služebnících? Možná ti více vyhovují oživení – zombie servírující na stůl oběd, kostlivci myjící nádobí, duchové uklízející tvůj zámek? Pokud se ti více zamlouvá takový styl, staň se

nekromantem,

který se zabývá oživováním a ovládáním mrtvých. Vzpomeň si na „Trůn z dračích kostí" od Tada Williamse a Pyrarta, který užíval moc mrtvých, a na film „Armáda temnot". Chceš-li vládnout takovými silami, měl by ses stát právě nekromancerem – mágem využívajícím mrtvé tvory. Může tvořit oživené i těžit z jejich moci, jako te dělal Raistlin nebo hrdina „Nekroskopa" Briana Lumleye.

Nekromant se vlastně vůbec nezajímá o život žijících, sám existuje na hranici mezi životem a smrtí. Obklopuje se oživenými sluhy a živé nenavštěvuje. Využívá síly zemřelých v touze zvětšit svou moc. Ve snaze o nadvládu často přestává brát ohled na to, že ničí ty, které měl ovládnout. To ho netíží, koneckonců (jak řekl Strahd von Zarovich) má nedaleko ještě jeden hřbitov a může si stvořit nové poddané.

Nekromant, který je neustále obklopen mrtvými, pomalu přestává rozumět živým. Začíná se ztotožňovat se zemřelými. Lidská společnost mu nevyhovuje.

Časem se u něj objeví touha stát se takovým, jací jsou jeho služebníci – touží odvrhnout potřeby a omezení, s jakými se váže vlastnictví smrtelného těla. Proto se nekromanti po mnoha letech obcování s oživenými proměňují v liche, upíry nebo jiné nemrtvé.

Ale jak se stát takovým mágem? Bohužel, musíme znovu potvrdit, že to není snadné. Samozřejmě, že se na začátku kariéry nekromanta nemusíš všude potloukat s armádou mrtvol. Spíše budeš čarovat a občas se zmocníš nějakého oživeného, někoho „vzkřísíš" nebo si porozprávíš s duchem. Budeš pomáhat družině, která tě ostatně chrání. Ale až tvá moc vzroste, můžeš usoudit, že své druhy nepotřebuješ. Možná jsou užiteční, ale musí přesně plnit všechny tvé příkazy. Tehdy je změníš v bezduché tvory, připravené umřít na jediné tvé slovo.

Přirozeně, jakožto nekromant nemusíš být zlý (alespoň zpočátku), ale příliš dobrý taky nebudeš. Pamatuj však, že kontakt se smrtí časem změní tvou mysl. Musíš být opatrný, abys nepřekročil hranici, která dělí živé od mrtvých a dobro od zla. Přesně to udělal Raistlin, jeden z hrdinů „Kronik" a „Legend" Margaret Weisové a Tracy Hickmana. Hledaje čím dál víc a víc moci upadl do osidel zla. Ale snad se chceš stát zrovna takovým Raistlinem? Klid, máme tu něco pro tebe:

zbloudilého mága.

Je to postava, která prošla všemi naukami, které náleží černokněžníkům. Tento mág poznal všechna (nebo většinu) skrytá tajemství magie. Jeho touha a žádostivost po moci však zatlačila vše ostatní. Zapomněl na blízké, které předtím dovedně využíval. Překročil hranice mezi dobrem a zlem a udělal to vědomě, touže získat moc, která leží na temné straně.

Mágové tohoto druhu zpočátku studují umění stejně, jako běžní čarodějové. Veškeré jejich počínání je však od počátku řízeno snahou získat velkou sílu. Touží ji využívat k získání vlády – nad jinými, nad životem a smrtí. Šikovně ukrývají své cíle před ostatními až do chvíle, kdy už je nepotřebují. Pak ukáží svou pravou tvář. Dále studují nová tajemství magie jen proto, aby zvětšili svou moc. Někteří z nich se z té cesty vrátili, když spatřili, že volili chybně. Jiní šli touto cestou až do konce, kde je často čekala záhuba.

Možná víš, jak hrát takovou postavu. Vidíš se, jak na počátku cesty poznáváš první zaklínadla. Využíváš je, abys pomohl družině, ale zároveň prahneš po stále větší moci. Postupně vládneš čím dál tím větší silou. Celou tu dobu ale musíš dbát o to, aby ti tví společníci věřili nebo aby alespoň nepojali podezření, jaké jsou tvé skutečné cíle. Celou dobu musíš být hercem, který až do posledního dějství neukáže svou pravou tvář. Až to nakonec udělá, už mu nemůže nic stát v cestě. Dosáhne toho, po čem prahne.

Všimli jsme si dobře? Nevidíš sám sebe jako chladného, vypočítavého zk... Přesto chceš být obvyklým čarodějem, který prostě touží po moci. Hmm... Musíš si dát pozor, aby se ti nestalo to, co se přihodilo

Sarumanovi.

Pamatuješ si, jak touha konat dobro a získat větší moc, která by mu sloužila, změnila jeho osobnost? Na počátku své cesty byl báječným čarodějem, jedním z nejmocnějších a nejmoudřejších. Ale zapomněl se. Zapomněl, že existuje jistá hranice. A možná právě tu překročil?

Musíš vědět, že takového hrdinu nelze zahrát plánovaně. Prostě se to může stát. Zahájíš hru jako obvyklý čaroděj, ale časem si uvědomíš, že tě stále více láká moc. Pán jeskyně využije tvé sklony a poklidně tě přetáhne na temnou stranu. Ve hře Hvězdné války by to byl konec kariéry tvého hrdiny, ale v jiných systémech si s takovou postavou ještě můžeš užít.

Snad přes tvou tvář nepřeběhl výraz znechucení? Možná ses rozhodl zůstat běžným hledačem vědění? Chceš snad odhalit tajemství kamene mudrců, hledat v knihách dávno zapomenuté receptury? Máme tu něco pro tebe:

alchymistu,

který se přirozeně nezabývá jen vařením lektvarů. Slyšel jsi o Faustovi? Je to titulní postava hry Johanna Wolfganga Goetha. Faust hledal vědění. Četl staré knihy, míchal lektvary, kreslil magické znaky. Takový by měl být alchymista. Jeho největší touhou je získávání znalostí. Netouží po moci, která je pro něj jen prostředkem k poznání nového. Při troše dobré vůle lze za alchymistu považovat rovněž doktora Frankensteina.

Alchymista je tedy osobou ovládanou touhou po poznání stále dalších tajemství vědy. Magie je pro něj prostředkem, který používá při uskutečňování experimentů. Je to samotář, který zřídka opouští svou laboratoř – místnost plnou lahviček, křivulí, knih a lektvarů. Přestává se starat o svůj vzhled, ztrácí schopnost i potřebu kontaktu s ostatními. Pokud se nenajde někdo, kdo ho dokáže odtrhnout od bádání, nejspíš úplně zapomene na svět a zmizí navždy.

Dokážeš si představit sám sebe jako šíleného hledače vědění? Tuto postavu lze zahrát několika způsoby. Mohl by ses pokusit zahloubat se do vědeckých bádání, ale musel bys zapomenout na družinu, přátele i rodinu, zamknout se v laboratoři a bádat o samotě. Už asi vidíš, že to není postava, kterou bys mohl hrát na počátku kariéry. Chceš-li se stát takovým alchymistou, tak raději až po dlouhé době hraní, kdy budeš stále méně cestovat a družina se s tebou postupně úplně přestane stýkat. To však nedoporučujeme, to není postava pro hru, ale spíš zajímavý nezávis-

lý hrdina, kterého může využít Pán jeskyně. Na druhé straně, můžeš hrát šíleného vědce, bloumajícího světem a sbírajícího drobty potřebných informací nebo materiál k pokusům; člověka zcela ovládaného touhou odkrýt veškerá tajemství celého světa, který se nestará, co se děje kolem něj. Je to někdo, kdo žije stranou, jakoby mimo běžný život a každodenní starosti – úplně pohlcen vědou.

Podobná osobnost, rovněž odtržená od záležitostí všedních dnů, je

věštec,

čili mág, který se zabývá předpovídáním a věštěním. Není to postava, kterou by hráč mohl efektivně zahrát. Má však smysl vědět, že existuje – kdož ví, možná se ta myšlenka bude někomu líbit natolik, že ji rozvine.

Věštec je osoba obdařená podivnou schopností. Vidí nebo dokáže spatřit události, které se mají teprve přihodit. Běžní lidé se ho kvůli jeho podivného zraku bojí. Sám věštec se snaží omezit kontakt s lidmi na minimum; často se obává toho, co vidí, případně si myslí, že by jeho dar neměl být široce přístupný. Nezřídka je to šílenec nebo mrzák, což je cena za jeho dar. Jeho moc není výsledkem dlouhého studia. Je to dar, nebo spíš prokletí, kterého se nemůže zbavit.

Je zjevné, že je obtížné hrát takovou postavu. Vlastně jedinou „odrůdou" věštce vhodnou ke hře je osoba, která se snaží prorocký dar odvrhnout, nebo taková, pro kterou je tento dar něčím těžko snesitelným, nesrozumitelným a nepředvídatelným. Není totiž možné hrát dobře postavu, která chápe své vize a ztotožňuje se s nimi – vize přece řídí Pán jeskyně a díky tomu nebude hráč nikdy schopný je kontrolovat a využívat do té míry, jak by chtěl, a dokonce ani do té míry, jak by mu to jeho moc umožňovala.

Věštec je každopádně tajemná postava – někdo, kdo vidí víc než jiní, zná lépe pravdu o světě, možná i ví, co se stane v blízké budoucnosti. Taková znalost způsobuje, že má jistou převahu nad ostatními, jelikož dokáže předvídat běh událostí, ale obyčejní lidé se k němu často chovají s odstupem, považujíce jej za nebezpečného či prokletého člověka – někoho, kdo zná budoucnost a je odsouzen prožívat to, co již předtím viděl ve svých vizích. Jistou představu o tom, co se děje s člověkem, který zná budoucnost, lze získat při četbě cyklu „Duna" Franka Herberta.

V literatuře je často možné potkat i jiný archetyp čaroděje – osobu disponující ohromnou, nepochopitelnou mocí, osobu tajemnou, se zcela nesrozumitelnými popudy a motivy jednání. Dobrým příkladem je Tolkienův Gandalf. Je to postava, kterého je možné využívat výlučně jako nezávislého hrdinu a může zahrnovat prakticky každou z výše zmíněných kategorií – podle toho, kým je doopravdy nebo za koho se má vydávat.

přeložila Hana Vlčinská

Zlenice '99 – Boj o Cifry

25. – 28. 6. 1999

Úspěšná bojově-strategická hra v přírodě opět nabízí všem dobrodruhům ducha i těla starších 15 let možnost proslavit svá jména!

Závěť

My, král panství Zlenického, pán na Staré Dubé a nad vesnicí přilehlou Ohradcem, ustanovujeme dění po své smrti takto ...

... toho, co před svou smrtí zjišťuji, jest je možno v bitvě porazit, však válku s nimi vyhrát nemožno. Nechť tedy syn můj, král budoucí, povolá do roka a dne přítomné i jiné všeliké dobrodruhy znovu do zbraně v boj...

Legenda

Letos je ve hře skutečně základní konflikt a o vítězství bojují Strany Dobra, Zla a bahno Neutrálních. Nejsou tedy družiny. Během hry se v menších úkolech, výpravách a bitvách bojuje o Cifry a jejich nositelé ze Strany, která zvítězí (přežije?) v Armageddonu, si odnesou ještě lepší ceny než loni.

Povolání (po důkladném přepracování)

Válečník – Je nejlepší v boji a jen on může používat nejtěžší zbraně.
Hraničář – Bojuje obstojně a navíc ovládá několik léčivých i jiných kouzel.
Alchymista – Může bojovat, častěji sbírá suroviny a přetváří je v užitečné magické předměty.
Nekromant – Nebojuje nejlépe, na to má zaklínadly oživené padlé, kteří jsou mu bezmezně oddáni.
Čaroděj – Boj je mu zcela cizí, zvládá řadu zaklínadel dle vlastního výběru.
Příslušnící různých povolání znají vzájemně jen své veřejné schopnosti.

Souboj
Dřevěnými zbraněmi podle víceméně obvyklých pravidel.

Místo konání
U hradiště Stará Dubá nedaleko Zlenic (jako loni). Na místě bude fungovat i Hospoda – nejen jako herní území, ale též možnost občerstvení pro hráče.

Postludium
Po skončení hry je možné zůstat tábořit a jen tak pobýt či se pobít s organizátory.

Přihlášky
Zaplacením UP. Do zprávy pro příjemce je nutné napsat jména všech přihlášených, jejich RČ, povolání, Strany a jeden kontaktní telefon.

Obratem vám zašleme Legendu ke hře, pravidla pro povolání a další nezbytné informace.

Počet hráčů i jednotlivých povolání je limitován!

Účastnický poplatek (UP)

do 30. 4. . . .	80 Kč
později . . .	100 Kč
člen Hexaedru . . .	o 20 Kč méně

Poplatek zaplaťte složenkou typu C na níže uvedenou adresu.

Informace
Podrobnější informace nepřihlášeným zasíláme za známku 4,60 Kč.
Kontaktní adresa: **Petr „Erlond" Braťka, Valtínovská 7/1570, 140 00 Praha 4 – Krč**
Webová stránka: `www.mujweb.cz/www/zlenice`

Oslava Radostin

Michael Bronec pořádá v sobotu 19. 6. hru na oslavu Radostin podle hobitího kalendáře. Bude se konat v Praze v Krčském lese. Hráči budou očekáváni na stanici metra C Roztyly nahoře ve vestibulu za hranici placeného prostoru od 10.00 do cca 11.00. Předpokládaný konec se setměním.

Přihlášky můžete posílat na adresu Michael Bronec, Horáčkova 1208, 140 00 Praha 4, případně na e-mail `aquila@altar.cz`, avšak je možné přijít i bez ohlášení. Hra nevyžaduje žádné zvláštní vybavení (žádné dřevěné zbraně a podobně).

ShadowCon'99

Kdy a kde

ShadowCon'99 se koná od 11. do 13. června 1999 v menze ČVUT Studentský dům, Bílá 90, Praha 6 – Dejvice. Nejlepší spojení je metrem trasy A do stanice Dejvická, odtud pěšky cca 5 min. ulicí Technická. Budova menzy bude otevřena v pátek od 17.00 do 24.00, v sobotu od 8.00 nonstop do neděle 20.00.

Program

Celý víkend je ve znamení her a zábavy. Můžete si zahrát své oblíbené hry či naučit se nějakou novou, zúčastnit se mnoha turnajů, zapařit si na počítačové síti nebo na Play Station, přinést si vlastní hru a hrát kdekoli, s kýmkoli a cokoli v hlavní hale menzy. Videokavárna vám nabídne kromě občerstvení i animované, SF a fantasy filmy.

Na ShadowConu bude vyhlášena dražba her – starých i nových, českých i cizojazyčných. Dražba se bude konat v neděli ve 14.00, hru k prodeji přineste organizátorům v neděli ráno.

Turnaje a jejich vítězové

Plánovány jsou turnaje v následujících hrách: Magic the Gathering, Doomtrooper, BattleTech, Aréna, Talisman, Warzone, Abalone, Middle Earth, Warhammer, Shadowrun, AD&D, šachy, mariáš a mnoha dalších.

Pokud budete mít zájem zahrát si v jakémkoliv turnaji, doporučujeme přinést si vlastní hry. Povinnost je to pro hry figurkové a karetní.

Odměňování vítězů proběhne formou kupónů. Hráč předloží kupón u některého z prodejních stánků a může si vybrat zboží v hodnotě uvedené na kupónu dle svého vlastního výběru. Kupón bude platit pouze po dobu konání akce a není směnitelný.

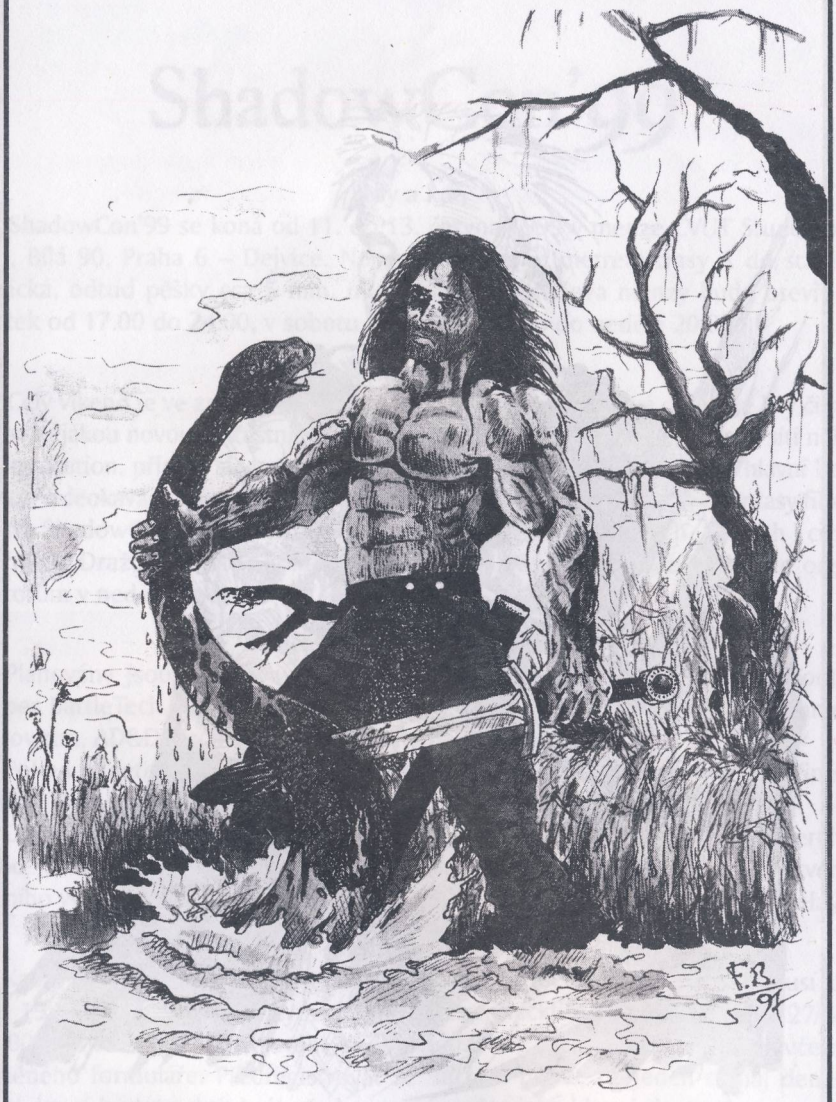
Předregistrace

Každý, kdo se chce předregistrovat na turnaje nebo na ubytování, musí do 1. 5. 1999 poslat složenku typu C, na adresu Blackfire Games, Baarova 27/43, 140 00 Praha 4. Předregistrováni budou pouze ti, kteří zašlou složenku včetně vyplněného formuláře. Předregistrovat se můžete pouze na jeden turnaj denně. Turnaj, který budete chtít hrát přednostně, vyplňte jako hlavní alternativu, a ostatní jako alternativu č. 2 nebo 3 (může se stát, že některý turnaj již bude plně obsazen). Výhodou předregistrace je, že se určitě zařadíte do turnajů, které mají omezený počet hráčů, a stoprocentně získáte ubytování v tělocvičně ZŠ Bílá.

Startovné a vstupné

Ceny startovného jsou uvedeny v programu. Nepředregistrovaní účastníci platí vstupné na místě – jednodenní 60,– Kč, dvoudenní 90,– Kč.

autor: David Spáčil



autor: **Filip Bečvář**

Jeskyně

Legendy Podseverohoří

Radovan Vlk

Motto:

„Taková šance se naskytne jen jednou za život!"

Girlad, těsně před svou smrtí

„Kdo dobře prdí, ten dobře smrdí."

Boris

Věnování:

Tuto jeskyni bych chtěl věnovat všem družinám, které ještě nikdy nezachránily svět.

Úvod pro PJ

Tato část světa, Podseverohoří, je na okolním světě (pokud nějaký takový vůbec existuje) zcela kulturně, politicky, hospodářsky i nábožensky nezávislá.

Upozornění: i když se v tomto dobrodružství zachraňuje svět, družina se (zcela výjimečně) zachraňování neúčastní, dokonce zde hraje pouze epizodní roli.

Jak se sem tvé postavy dostanou, milý PJ, záleží pouze na tobě. Možná sem přijdou ze zemí sousedících, možná prostorovou branou (on takový fatální neúspěch

při kouzle *hyperprostor* také nemusí být špatný). Pokud máš svůj propracovaný svět, a chceš si zahrát toto dobrodružství, doporučuji ti, abys použil tuto jeskyni jako inspiraci a kompletně ji přetvořil do světa svého.

Atmosféra světa

Před 300 lety postihla Podseverohoří taková katastrofa, jako nikdy předtím. Začala Velká válka. Měla takové následky, že lidé na ni s hrůzou vzpomínají dodnes. Téměř tak rychle, jako začala, také skončila. Nyní je již 300 let absolutní mír a přece lidé stále žijí ve strachu, že válka opět znenadání přijde. Hrobky jsou stále zamykány ze strachu před nemrtvými. Stále se ještě dodržuje spousta zvyků, které zabírají příliš mnoho času a energie a ve válce by stejně nebyly co platné. Lidé stále nemohou pochopit, že válka je pryč, že skončila před více než třemi sty lety. A tak každý vede svou malou soukromou válku proti možné Velké válce dodnes a z těchto „malých soukromých válek" vzešlo za ta léta více zla, než z Velké války samotné. Ale přišel čas, aby se to konečně změnilo. Zrodila se nová generace s novým náhledem na svět, bojující proti zakořeněným dogmatům a nesmyslným zvykům. Přichází začátek konce následků války.

Zápletka

Předpoklady: Družina je známá svými úspěchy (doporučuji alespoň 10. úroveň – začátečníci by takovýto úkol nedostali), dobrou vůlí, přemýšlet jí není cizí. Doporučuji zkušenější hráče, kteří se jedno dobrodružství dokáží obejít bez boje.

Situace: Tví dobrodruzi jsou právě ve Velkém Meziříčí. *Jedna z vedoucích postav jde pozdě večer* (brzy ráno, v noci, … zkrátka za tmy) *městem a v jedné z tmavých uliček ji osloví postava v plášti se stáhnutou kápí.* (Není jí vidět do tváře.) *Mluví chraplavým šepotem.* (Není poznat, zda je to muž či žena.) *Nabídne postavě úkol – zjistit, jak opravdu zemřeli Boris, Girlad, Elaa a Stena. Za každou informaci, kterou ta zahalená postava zatím neví (a týká se výše zmiňovaných), dostanou postavy 25 zlaťáků. Předání proběhne za 14 dní v tutéž hodinu na stejném místě.*

Průběh dobrodružství

Po informacích mohou postavy pátrat několika způsoby: mezi lidmi – v hospodách, na tržištích; mezi inteligencí (vzdělanými) – theurgy, čaroději, mágy (třeba na Magické Univerzitě), v knihách nebo se to mohou pokusit sami zjistit pomocí svých zvláštních schopností – theurg se zeptá sfér, chodec se pokusí odhalit tajemství místa, atd.

Cílem tohoto dobrodružství není ani vyvraždění co největšího počtu nestvůr, ani domyšlení si všech souvislostí. Cílem hry je zábava, a pokud postavy chtějí

raději vraždit nebohé skřety, nebraň jim v tom. Ať zjistí třebas jen minimum informací. Pokud je už hra nebude bavit, klidně mohou počkat na kontakt s Aleou a říct jí to, co zjistili. Nemá cenu se kvůli jednomu pro někoho nezáživnému dobrodružství několik hodin trápit. Snažil jsem se vytvořit „napínavé" dobrodružství, kde by nebyl ani jeden souboj ... ale asi se mi to nepovedlo. Mnoho hráčů nedokáže hrát nic, kde nejsou akční scény; pak nemá cenu, aby se nudili. Jediný a největší způsob oživení je hraní CP. V hospodách i mezi kouzelníky ... K někomu se nesmí chovat neuctivě, jiný zase nic neprozradí, dokud mu neřeknou nějaký pořádný vtip, někoho musí podplatit, jinému pomoci složit báseň ...

Předpokládaný průběh zjišťování informací: Dotážou se na výše jmenovaná jména. Chvíli mohou postupovat po určitých, nenápadně zmiňovaných odkazech. Časem se ale dostanou do slepé uličky. Zde budou muset ukázat jistou dávku invence: zeptat se na všechny významné hrdiny. Ze získaných informací zjistí, že mnoho hrdinů vykazuje podobné znaky – většinou cílené, někdy však také náhodné. Zde si musí začít doplňovat souvislosti, vodítkem by jim mohly být jednak zmíněné společné znaky, ale i časové období „výskytu" hrdinů. Zbytek je už na hráčích, co si zjistí a co si domyslí.

Pozor na sledování času při hledání!

Nečekané reakce postav – Největší obavu bych měl z toho, že hráče, znechucené neúspěchy, přestane hra bavit. Co se dá dělat, ne vždy se vše povede stejně jako v reálném životě. Tehdy by bylo nejlepší domluvit se s hráči, nehledat už dál a přejít rovnou ke kontaktu s Aleou.

Opačná situace může nastat, pokud bude přát postavám nebývalé štěstí a podaří se jim zjistit pro hru převratná informace. Mám na mysli víc než zjištění přesného místa pobytu jisté osoby. Pak je na nich, aby si vše domysleli a zachovali se dle toho.

Pokud se dozvědí o uvězněném Borisovi, mohou se tam vypravit, ale najít se jim ho nepodaří (viz **Diamantové jeskyně**). Pokud zjistí, kde je Alea, informace jim příliš nepomůže, protože se neustále pohybuje. Zjistí-li, že Stena a Girlad jsou v Zábrdově, snad se jim podaří zjistit i tolik informací, že je nenapadne jít je hledat – setkání by přežila pouze jedna strana, a strana postav by to výjimečně nebyla. Pokud přesto vyjdou, pravděpodobně se tam ani nedostanou. Stena si nalákala na hranice barbary a krolly a bude opravdu velice obtížné se ve zdraví dostat do Zábrdova. Pokud se tam však i přesto dostanou, ocitnou se v krajině lesů, podmáčených luk a močálů. Podaří-li se jim najít i hlavní město, naleznou jen ruiny, uprostřed nichž je zachovalejší palác. Stena má úkryt 10 mil severně od tohoto města, uprostřed divoké přírody. Ten úkryt je hluboko ve sklepích, které si sama vytvořila. Odtud žádný vchod na povrh kromě úzkého komína (větrání) nevede. Ona sama se dovnitř teleportuje.

Je také možné, že hráči budou chtít při předávání informací zajmout či zabít Aleu a získat od ní peníze i informace. To se jim však nepovede, protože ona jednak bude jejich plán znát lépe, než oni sami, a jednak je bude kontaktovat o čtyři dny dříve, než bylo domluveno.

Poznámky pro PJ

Osud

Definovat osud je velice obtížné. V některých hrách to dokonce má být PJ. Zde je osud nejvyšší mocí, která pevně definuje roli každého člověka, proti níž nic nezmohou ani samotní bohové a která téměř nemůže být změněna. Osudem se rozumí jasně stanovená pravidla, a každé pravidlo musí mít nějaký důvod.

Příklad č. 1: Kdo se vypraví za hranice známého světa (jižní Moře, Severní Hory) se už nikdy nevrátí. Důvod: kdo nahlédne přes okraj světa, získá příliš velkou moc. Mohlo by se zdát, že Sirob, Girlad, Alea a Stena jsou v tomto případě výjimkou. Nejsou – oni se tam nevypravili, oni se narodili až cestou.

Příklad č. 2: Sirob, Girlad, Alea a Stena se v počtu tří a čtyř mohou setkat jen třikrát za život (prvním setkáním je období, dokud se nerozdělí). Důvod: dohromady mají příliš velkou moc, proto se mohou setkat jen ve výjimečných případech, kdy je ohrožena bezpečnost celého Podseverohoří. (Budou to však oni, kdo ji ohrozí.)

Bohové

V tomto příběhu hrají nezanedbatelnou roli. Protože však popis jejich vlastností a chování, jakož i jejich schopností by byl sám o sobě na několik stran, nehledě na pravidla pro jejich hraní, nezařazuji je zde.

Sféry

Před třemi lety se pravděpodobnost úspěchu navázání komunikace se sférami snížila o 5%, před dvěma roky o dalších 5%, atd. V tomto roce je to tedy celkem o 20% méně. Pokud padne číslo lišící se od hranice úspěchu / neúspěchu o 5, zobrazí se něco jiného: několik scén, které navazují jedna na druhou. Sledující má velmi intenzívní prožitky, daleko intenzivnější než kdykoli jindy, jakoby sféry chtěly dát něco najevo. Po sledování lehká nevolnost, slabost, motání hlavy (závisí na Odl+Int, v boji i jinde postih –2 až –3). Zobrazí se také při totálním úspěchu – v tomto případě se objeví i to, na co byly sféry tázány.

Scéna první: Pohled z výšky jedné míle dolů. Na všechny strany ční vysoké zasněžené štíty hor. Fouká pomalý ledový vítr. (Cítí jej i sledující.) *Dole pár teček* (dobrodruzi) *bojuje s ledovými obry.*

Scéna druhá: Bílá jeskyně. Stěny jsou z ledu. Vlídný, uspávající chlad. (Cítí i sledující.) *Čtyři malé děti leží a spí. Leží přes sebe, pod sebou mají rozprostřeny dva bílé kožichy. Z venku je slyšet velký hukot.*

Scéna třetí: Tmavošedá jeskyně. Stěny jsou z ledu. Světlo nepřichází odnikud a zároveň přichází ze všech stran. (Sledujícímu se lehce točí hlava.) *Děti bloudí po jeskyni. Jedno vyčerpáním klesá na zem.*

Scéna čtvrtá: Jeskyně je ozářena „světlem odnikud" daleko více, než předtím. (Sledujícímu běhá mráz po zádech – ale není to chladem. Podvědomě cítí, že se blíží ta nejdůležitější chvíle.) *Všichni klečí u pramene průzračné vody, vytékající ze stěny a mizející v zemi, a hltavě pijí. Začínají kašlat, po chvíli se všichni válí v křečích na zemi. Vše se rozsvěcuje, světlo stále sílí, postavy jsou vidět čím dál méně, až nakonec jejich obrysy ve světle úplně zanikají. Pak už není nic, jen prudké bílé světlo.*

Sledující usíná a zdají se mu roztodivné sny, z nichž si pamatuje jen nějaké zvláštní bytosti a události, na nic konkrétního si však nevzpomíná. Když se probudí, má pocity rovnající se silné kocovině, neurčité vzpomínky na dobu předchozí, a nedokáže rozpoznat co z toho, co si pamatuje, byl sen, a co ne. Prožitky a bolest jsou tak intenzivní, že se snaží na celou věc co nejrychleji zapomenout.

Pokud theurg bude klást otázku přímo se týkající jednoho z těchto čtyř, je pravděpodobnost úspěchu o 33% nižší – kouzlo Steny.

Mapa

Bystrý PJ si už určitě všiml, že na východě je Západní Prales se Západními Horami a na západě Východní Hory. To je dáno tím, že dříve zapadalo slunce tam, kde dnes vychází, a vycházelo tam, kde dnes zapadá. Před mnoha staletími se tento cyklus obrátil a slunce nabralo opačný směr. Jediné, co se z této doby dochovalo, jsou tyto tři názvy.

Měřítko – 1 cm = 12 mil

Města: jsou zobrazena pouze města nad 10 000 obyvatel.

Řeky: jsou zobrazeny pouze řeky s určitým průtokem (ty, co nejdou přebrodit lidskou nohou), a jsou zobrazeny až od bodu, kdy tohoto průtoku nabývají.

Knihovny

V celém Podseverohoří jsou tři: v Lánech, ve Velkém Meziříčí a Magická Univerzita. Ve Velkém Meziříčí se postavy nacházejí na počátku hry. Magická Univerzita se momentálně nachází ve Velkém Meziříčí také, ale dovnitř mají přístup pouze kouzelníci a alchymisté (a jejich obory), do Lán je to nejrychlejší po cestě (130 mil). Zkratky: VM Velké Meziříčí, MU Magická Univerzita. Všechny knihovny lze navštívit v době od východu po západ slunce (je podzim – cca od 7 do 19 hodin).

Poněvadž není lehké vyhledat konkrétní knihu, je sestaven rejstřík hesel s odkazem na danou polici. Díky tomu je vyhledávání určitých knih časově náročné, ale ani není snadné vyhledat nějakou informaci, protože rejstřík sám je dělán se značnou dávkou chaotičnosti. Knihovna Magické Univerzity se právě třídí a přístup je povolen do všech oblastí kromě témat zabývajících se magií, mysticismem, religionistikou a mytologií. U každého hesla je jeho pravděpodobnost nalezení v té které knihovně a čas, který hledání zabere. Čas je nutno počítat! Heslo nemusí být zadáno přesně tak, pod jakým názvem se zde v popisu vyskytuje. Když se tě hráči zeptají např. na „Univerzitu Magie", řekni jim, co se u tebe skrývá pod heslem „Magická Univerzita". Některá hesla odpovídají na víc pojmů, které v popisu samostatně uvedeny nejsou (např. rasy – politický systém, zemědělství, Hobitín, ...). Hráči se budou ptát i na hesla, která zde v textu uvedena nejsou, ale v knihovně by určitě byla. Tehdy stanov pravděpodobnost nalezení a čas sbírání informace sám a sám si i vymysli odpověď. Čas hledání závisí na tom, jak je v dané knihovně přehledný rejstřík, jak je knihovna velká a tudíž jak dlouho trvá nalézt danou polici a kolik materiálu tam na dané téma je. Čím více času má hledání zabrat, tím se postavy dozvědí více detailů, a naopak pokud je čas oproti ostatním knihovnám výrazně kratší, dozvědí se toho méně.

Hospody

Pravděpodobnost nalezení informace v hospodě znamená vyptávání se všech hostů, nikoli každého hosta zvlášť, na rozdíl od vyptávání se jednoho člena inteligence. Čas u vyhledávání informace v hospodě značí, jak je dané téma v hospodě oblíbené, jestli o něm začnou najednou všichni vyprávět a jak dlouho dané téma na povídání vydrží. Pokud je čas výrazně delší, než u inteligence a knihoven, výrazně se i zvedá pravděpodobnost samovolného přechodu na příbuzné téma.

Počet hospod: ve Velkém Meziříčí 30, v každém hlavním městě (Tetřov, Rusava, Lanov, Zádolí, Jařín, Lány) k10+15, v každém dalším městě vyznačeném na mapě (Horní Brod, Šerava, Lučín) k6+5, kdekoliv jinde to závisí na úvaze PJ, ale je potřeba snížit pravděpodobnost (dle úvahy PJ).

Inteligence

Za členy inteligence se s plnou platností považují i postavy – členové daného povolání (čarodějové, mágové a theurgové). V tomto případě se čas zkracuje o jednu směnu (vždy je to však minimálně jedna směna). Po skončení rozpravy o heslu je jistá pravděpodobnost přejití k nějakému dalšímu příbuznému heslu. To se hráčům neoznamuje, pouze hodíš kostkou, řekneš jim informace a připočítáš čas – sami mohou vyhledávání kdykoliv přerušit. Velikost této pravděpodobnosti závisí na úvaze PJ – na příbuznosti témat a na tom, v jaké náladě je vyprávějící. S tím souvisí i délka vyprávění – vyprávějící může přidat tolik vedlejších detailů, že

se jedno heslo protáhne i o několik hodin. Proto ke každému vyprávějícímu (nebo hospodě) přidávej konstantu velikosti od –1 do +2 směn (konečný výsledek musí být minimálně 1). Pro délku vyhledávání informace platí stejná pravidla, jako u hospod. Počet členů inteligence (pouze se stálým bydlištěm): jako u hospod, ale ke všemu přičti ještě jednou k6. Najít se dají třebas vyptáváním se mezi lidmi.

Hraní tohoto dobrodružství

Doporučuji ti kapitolu **Informace** okopírovat, rozstříhat podle jednotlivých hesel, znečitelnit informace, jež nejsou pro postavy, a po nalezení jednotlivých hesel je předkládat hráčům. Toto udělej zvlášť tehdy, nehráli-li ještě tví hráči dobrodružství s podobným sbíráním informací.

Pokud při hodu padne číslo v horní třetině pravděpodobnosti, dozví se postavy jen 2/3 informací.

Výpočet pravděpodobnosti nalezení informace v knihovně: k základní pravděpodobnosti u zdroje (ta je pod daným heslem) se přičte bonus za hledání skrytých objektů. Pokud padne hranice plus mínus 5%, doví se k danému heslu jen polovinu informací. Dále se postupuje podle toho, kde postava hledá. Neúspěšné hledání trvá polovinu času (pokud není řečeno jinak). Mezi koncem čtení jednoho a začátkem hledání druhého hesla přidávej 2 směny za vracení knihy do regálu a probíjení se frontou k seznamu hesel.

Výpočet pravděpodobnosti nalezení informace v hospodě: postupuje se stejně jako při hledání v knihovně. Navíc u pravděpodobnosti musí být zahrnuta také ochota podělit se s vyptávajícím o dané informace. Zvol si tedy podle svého uvážení bonus nebo postih (závisející na přesvědčení a vstřícnosti tázaného).

Výpočet pravděpodobnosti nalezení informace u člena inteligence : postupuje se stejně jako při hledání v knihovně. Navíc se přičte (odečte) bonus za (úroveň tázaného – 15).

Postavy budou chtít pátrat na místech souvisejícími s dějem. Na mapě sice nejsou přesně vyznačeny tyto lokality, ale vyptáváním se mezi lidmi, po hospodách apod. jsou schopni chytit správný směr a dostat se až přesně na dané místo (týká se hlavně míst, kde legendy byly viděny naposledy). Zde se pak budou vyptávat (náležitě zvedni pravděpodobnost), nebo budou přímo chtít vlézt do dané jeskyně. Poněvadž toto dobrodružství bylo psáno s úmyslem, aby se zde vůbec nebojovalo, všude se setkají s nezdarem.

Pokud tví hráči uvíznou na mrtvém bodě, nenápadně je pobídni k hledání hesel legenda (či hrdina) nebo Velká válka. To by však měla být veškerá nápověda, jakou jim dáš.

U každého hesla je uvedeno, zda Alea za tuto informaci zaplatí, a zkušenost za její vypátrání.

Informace

Knihovny – *Bývalo pět knihoven – ve Velkém Meziříčí, v Tetřově, v Lanově, v Lánech a u Magické university. Během války byly všechny zničeny, ne však všechny byly obnoveny. Některé knihy byly zachráněny, drtivá většina byla spálena, proto je jen velmi málo záznamů, které jsou starší 300 let.*

Lanov – *Ve své době to byla nejmladší knihovna. Díky své poloze zde však byly knihy vždy navlhlé, plesnivěly. Ve válce zbořena, knihy pohřbeny pod zdivem. Po válce pokusy o obnovu, bezvýsledné. Knihy se týkaly hlavně mořeplavby.*

Lány – *Poté, co byla ve Válce spálena Velká knihovna, byly knihy odtud rozebrány a poschovávány. Nepřáteli byly však vyhledávány a ničeny. Zachovalo se jich 40%. Po válce se z této země chodci rozešli do všech koutů zničeného světa a šířili znalosti. Hlavní téma – příroda.*

Magická Univerzita – *Knihy odtud ve válce nenávratně ztraceny, po válce hromadné sepisování vzpomínek, takže se v nich nevyzná ani elf. Témata – magie, mysticismus, religionistika, mytologie, dějiny MU.*

Tetřov – *Ve své době druhá nejmladší, ve Válce vyhořela, neobnovena.*

Velké Meziříčí – *Zdaleka nejstarší, založena při vzniku knížectví Meziříčí – asi 700 let před Válkou, postupně se rozrůstala. Za Války vypálena – velmi to rozzuřilo tehdejší inteligenci. Po válce obnovována – nikdy již nedosáhne původní velikosti. I dnes je stále největší, hlavní téma – historie.*

VM	MU	Lány	Inteligence	Hospody
85%	75%	60%	75%	15%
7 směn	5 směn	6 směn	6 směn	5 směn

Nezaplatí – netýká se zadání, 50 zt

Sirob – *pokud ne nejstarší, pak jeden z nejstarších hrdinů Podseverohoří, řečený Sirob Chladnokrevný. Za jakékoliv situace si zachovával chladnou hlavu. Některé prameny hovoří o tom, že přišel ze Severních Hor.* (V Severních Horách trpaslíci nikdy nežili.) *Neohrožený válečník a bojovník. Toulal se jako nájemný žoldák. Sbíral poklady (jak už je u trpaslíků zvykem). O něm i o jeho životě víme velmi málo, jediné, co se dochovalo, jsou jeho neobvyklá dobrodružství. Typický hrdinský kousek: v jednom souboji sám proti třiceti třem zvítězil.*

VM	MU	Lány	Inteligence	Hospody
55%	5%	65%	5%	55%
6 směn	3 směny	5 směn	2 směny	4 směny

Nezaplatí, 10zt

Boris – *Legenda Podseverohoří. Trpaslík, bojovník. Zakladatel Borisova bratrstva. Majitel největší pokladnice a největšího pokladu v celém Podseverohoří. Pokladnice nebyla nikdy vyloupena – až na jednu výjimku (zlodějka Elaa). Proslul hlavně po Válce. (Jiné prameny – byl znám už i před ní.) Za Temna dlouho vězněn v žalářích Temného, utekl a přitom vysvobodil všechny zajatce. Výpočet jeho dobrodružství – nejrůznější úžasné kousky;* mají společné to, že by se podařily pouze hlavnímu kladnému (= nepřemožitelnému) hrdinovi v americkém filmu – naprosto nerealistické. *Jeho poslední výprava vedla do Diamantových jeskyní, kde ho natolik ohromilo zdejší bohatství, že zde už zůstal. Stalo se tak 222 let po Válce. Typický příklad: legenda o Šedohorském pokladu.*

VM	MU	Lány	Inteligence	Hospody
85%	65%	95%	70%	80%
6 směn	4 směny	5 směn	3 směny	8 směn

Nezaplatí, 50zt

Borisovo bratrstvo – *na rozdíl od Bratrstva šermířů je to společenství převážně bojovníků, založené legendárním hrdinou Borisem. Je spíše prestižní záležitostí, členství je nabídnuto těm, kteří se stali slavní nebo provedli obdivuhodný skutek. Uchazeč potom musí projít vstupní zkouškou, u každého jedinečnou, při níž musí kromě své síly prokázat i svoji chytrost a bystrost (mimo jiné).*

Ti, kteří o členství sami požádají, mají sem doživotní zákaz vstupu. – tuto informaci získají pouze při totálním úspěchu

VM	MU	Lány	Inteligence	Hospody
70%	20%	80%	25%	60%
5 směn	3 směny	5 směn	2 směny	3 směny

Nezaplatí, 10zt

Bratrstvo šermířů – *Jako reakci na Borisovo bratrstvo (v němž jsou především bojovníci, ale i chodci, šermíři) založili šermíři „Bratrstvo šermířů" v němž se sdružují výhradně oni sami.*

VM	MU	Lány	Inteligence	Hospody
55%	15%	75%	15%	40%
5 směn	3 směny	4 směny	2 směny	4 směny

Nezaplatí, 10 zt

Šedohorský poklad – *po dlouhá staletí prý zůstával v Šedých Horách ukryt velký poklad, který zde skryli zdejší loupežníci. Nikdo přesně nevěděl kde je. Po čase Girlad rozluštil text dané pověsti a určil s velkou přesností místo, kde se nachází – ve velkých jeskyních v nejzápadnějším cípu Záluží. Ze skal vytékala velká bystřina. Mnoho lidí se zde pokusilo nalézt štěstí, ale nikdo neuspěl. Pak přišel Boris. Poznal, že čelit nástrahám*

zdejších jeskyní by byla pouze ztráta času, vešel do jeskyně, odkud vytékala bystřina, potopil se a několik mil dlouhým sifonem podplaval všechny skály, až se dostal do jeskyně s poklady a všechny si je odnesl do své pokladnice.

VM	MU	Lány	Inteligence	Hospody
55%	10%	85%	15%	95%
7 směn	5 směn	5 směn	2 směny	3 směny

Nezaplatí, 10 zt

Diamantové jeskyně – *neuvěřitelně rozsáhlé a hluboké jeskyně v kráteru sopky na nejzápadnějším cípu Máravy. Podle pověstí jsou v nich skryty ohromné poklady a ještě větší, sopečné nestvůry. Říká se, že když Boris získal zdejší poklady, shromáždil je na jedno místo hluboko pod horami, hlídá je a nikdy nevychází, aby mu je nikdo nemohl ukrást. Legenda praví, že poté, co zemře, jeho duch bude dál hlídat svůj ohromný poklad a nedovolí nikomu, aby se ho zmocnil. Poklad vydá, až bude Podseverohoří nejhůře, a s pomocí pokladu i ducha samotného bude svět uchráněn od katastrofy velké jako Velká válka.*

VM	MU	Lány	Inteligence	Hospody
55%	25%	95%	15%	75%
6 směn	3 směny	7 směn	2 směny	10 směn

Zaplatí, 150 zt

Pokud se sem postavy vydají (od VM asi 190 mil po cestě, pak 30 mil kopcovitým a hornatým terénem), najdou zde kráter sopky s desítkami rozsáhlých, provázaných jeskyní, kde někoho najít by zabralo jeden elfí život. Čistě mimochodem, už jste se někdy pokoušeli odštípnout mečem diamant? A jak to dopadlo?

Pokud najdou přesnou polohu, dostanou 500 zt

Neznámá – *jedna z mála žen-legend dávných dob. Také to dávala důrazně najevo – v každé vyloupené pokladnici nechávala na kusu látky vyšitý podpis. Proslula během několika let a každý, kdo měl něco v pokladnici, se jí bál. Říká se, že kníže Rusavy nařídil kontrolovat pokladnici každých pět minut. Když tam stráž jednou v noci vešla, uviděla pokladnici prázdnou a uprostřed ní na zemi sedící krásnou dívku s vyšíváním. Stráž utekla, myslela, že jde o kouzlo. Když se do pokladnice chvíli poté vřítil kníže, našel pokladnici prázdnou – bez pokladů i bez dívky. Pouze na podlaze ležel na hedvábí vyšitý nápis „Neznámá." Její nejznámější dobrodružství: Desetkrát po sobě se během jednoho dne vloupala do královské pokladnice v Meziříčí, pětkrát poklad ukradla a pětkrát zase vrátila. Král zešílel a druhý den zemřel, nemoha pochopit, kde poklad vlastně je. Jejím oblíbencem byl hodný kníže v Šeravě, který rozdával chudým. Pravidelně jednou týdně nacházel pokladnici po okraj doplněnou.*

VM	MU	Lány	Inteligence	Hospody
70%	25%	90%	15%	75%
6 směn	4 směny	6 směn	2 směny	4 směn

Zaplatí, 50 zt

Elaa – *stejně známá, jako Neznámá, ta byla jejím vzorem. Pokladnice vylupovala s humorem, nastražené pasti přenastražila na první příchozí. Někdy brala, někdy dávala. Je to jediná zlodějka, která kdy dokázala vyloupit Borisovu nedobytnou pokladnici. Zemřela těsně před Válkou.*

VM	MU	Lány	Inteligence	Hospody
70%	25%	90%	15%	75%
6 směn	4 směny	6 směn	2 směny	4 směn

Nezaplatí, 10 zt

Iglaina – *poslední z trojice velkých zlodějek (Neznámá, Elaa, Iglaina). Žila po Válce, zemřela asi 230 let po ní. Měla přídomek nečekaná – od bohů dostala dar přicházet v tu nejnevhodnější možnou chvíli. Bavila se přesunováním peněz z jedné pokladnice do druhé. Kněžny, které se šperky uléhaly, se ráno budily s úplně jinými, knížata na sobě nacházela přilepené paruky, kníry nebo byla oholena, atd. Pokud se někdo ráno probudil sám v pokoji své manželky, když večer usínal ve svém pokoji, zamířil obvykle do pokladnice, aby se podíval, co ubylo nebo přibylo. Jisté prameny uvádějí, že se chystala vydat do Pyramidy, pravděpodobně však zemřela dříve, než se tam vydala.*

VM	MU	Lány	Inteligence	Hospody
70%	25%	90%	15%	75%
6 směn	4 směny	6 směn	2 směny	4 směn

Zaplatí, 50 zt

Pyramida – *Tajemný pozůstatek staré civilizace mezi Botičkou a Jestřebími Horami. Pravděpodobně obrovská mohyla někdejšího vládce. Koluje mnoho legend o pokladech i hrůzách uvnitř. Veškeré způsoby o prozkoumání zatím ztroskotaly.*

VM	MU	Lány	Inteligence	Hospody
40%	60%	80%	50%	70%
4 směny	5 směn	3 směny	1 směna	1 směna

Zaplatí, 150 zt

Když se postavy vydají k pyramidě, pojedou 100 mil po cestě a pak 10 mil přes pláně. Na přesnější místo určení se budou muset vyptávat lidí, ale mezi Botičkou a Jestřebími Horami je nasměruje skoro každý. Pyramida je travou porostlý kopec trojúhelníkovitého tvaru. Po odkrytí monolitu na špici pyramidy se dostanou dovnitř. Všechny pasti a nestvůry byly zneškodněny výpravou, která sem přišla pět dní předtím, než Alea kontaktovala postavy. Nakonec se dostanou do centrální místnosti, která je až na jediný východ hermeticky uzavřená, a zde najdou několik mrtvol dobrodruhů (byli na vysoké úrovni – dohromady mohou najít 10 silnějších magických předmětů). Místnost má stěny pokryté neznámým písmem a sprostými obrázky. V místnosti téměř není prach.

Pokud se dostanou až sem, 500zt. Alea zaplatí.

Girlad – *elf, hraničář, chodec, druid, filosof. Za svůj dlouhý život nalezl mnohé odpovědi na nejrůznější otázky tohoto i jiných světů a odhalil nejedno tajemství pohřbené ve studnici času. Přišel ze Země vycházejícího slunce několik staletí před Válkou a zamiloval si krajinu Podseverohoří. Občas zajížděl zpět do Elfích zemí, ale vždy se vrátil nazpět. Nejčastěji pobýval v Orlích vřesovištích, Smrčinách, rád měl i Březhole, Kanice a Modřiny, jež mu umožňovaly daleký výhled do plání. Před Válkou byl znám jako Strážce pohraničí, po Válce jako Strážce cest. Jeho doménou byla hlavně volná příroda. Byl postrachem loupežníků a lovců lovících pouze pro zábavu, obchodníků a hospodských, kteří šidili. Díky němu jsou lesy a kopce Meziříčí a Ptáčeří nesrovnatelně bezpečnější, než dříve. V rokli u pramene Šeravy vystoupil po duze do nebes a už jej nikdy nikdo nespatřil. Stalo se tak před více než sto lety.*

VM	MU	Lány	Inteligence	Hospody
85%	65%	95%	70%	90%
6 směn	4 směny	5 směn	3 směny	8 směn

Nezaplatí, 10 zt

Země vycházejícího slunce – *někdy též zvané Elfí země – tímto poetickým názvem jsou míněna království elfů na východě (Západní prales, Jižní hvozd a další).*

VM	MU	Lány	Inteligence	Hospody
75%	55%	90%	80%	30%
6 směn	3 směny	6 směn	2 směny	3 směny

Nezaplatí, 10 zt

Studnice času – *dosud nebylo dokázáno, že něco takového existuje, nikdo však také nedokázal opak. Někdy je chápána pouze jako abstraktní pojem, zmiňují se o ní některá náboženství. Při výstupu na povrch se studnice času rozděluje na prameny chladu, sucha, tepla a vlhka, které se navzájem proplétají, někdy se i různé prameny spojují a tím vznikají prameny ohně, vzduchu, vody a hmoty. O tom, zda čas, prostor a energie vznikají nejrůznějšími kombinacemi všech těchto pramenů nebo zda tyto prameny vznikají kombinací času, prostoru a energie se zatím vedou dlouhé diskuse mezi mágy a theurgy.*

VM	MU	Lány	Inteligence	Hospody
70%	25%	90%	15%	75%
6 směn	4 směny	6 směn	2 směny	4 směn

Zaplatí, 50 zt

Šerava – *město na soutoku řek Velavy a Šeravy, cca 10000 obyvatel, významné zemědělské centrum západního Meziříčí, …*

– kdysi samostatný stát, později knížectví, dnes část Meziříčí, rozprostírající se kolem toku řeky Šeravy …

– řeka pramenící v hlubokém údolí mezi Východními a Štítnými horami, vlévající se do Velavy … poblíž jejího pramene se nachází velká rokle, o níž se praví, že kdo před ní stane, dostane jednou za život šanci přejít ji po duhovém mostě a na druhé straně získat ohromnou moudrost. Pod těmi, kdo jí však mají málo anebo hodně se most, když budou uprostřed, rozplyne. Bylo jen málo těch, kteří se o to pokusili, ale žádný z nich to nedokázal (ani Girlad).

VM	MU	Lány	Inteligence	Hospody
15%	15%	95%	35%	75%
3 směny	3 směny	6 směn	1 směna	2 směny

Zaplatí, 150 zt

Pátrání na místě: 50 mil po cestě a 25 mil přes kopce. Postavy mají 30% šanci, že náhodou narazí na člověka (při cíleném pátrání je šance 80%), jehož prapraprapradědeček celou věc viděl a od té doby je tato informace v rodině považována za veřejné rodinné tajemství (rodinné tajemství, s kterým se každému chlubí): Poté, co přestalo pršet, se pod Girladem prolomil duhový most a on padal dolů. Z výšek se snesl orel, vzal jej do pařátů a odnesl jej na severovýchod (za Stenou).

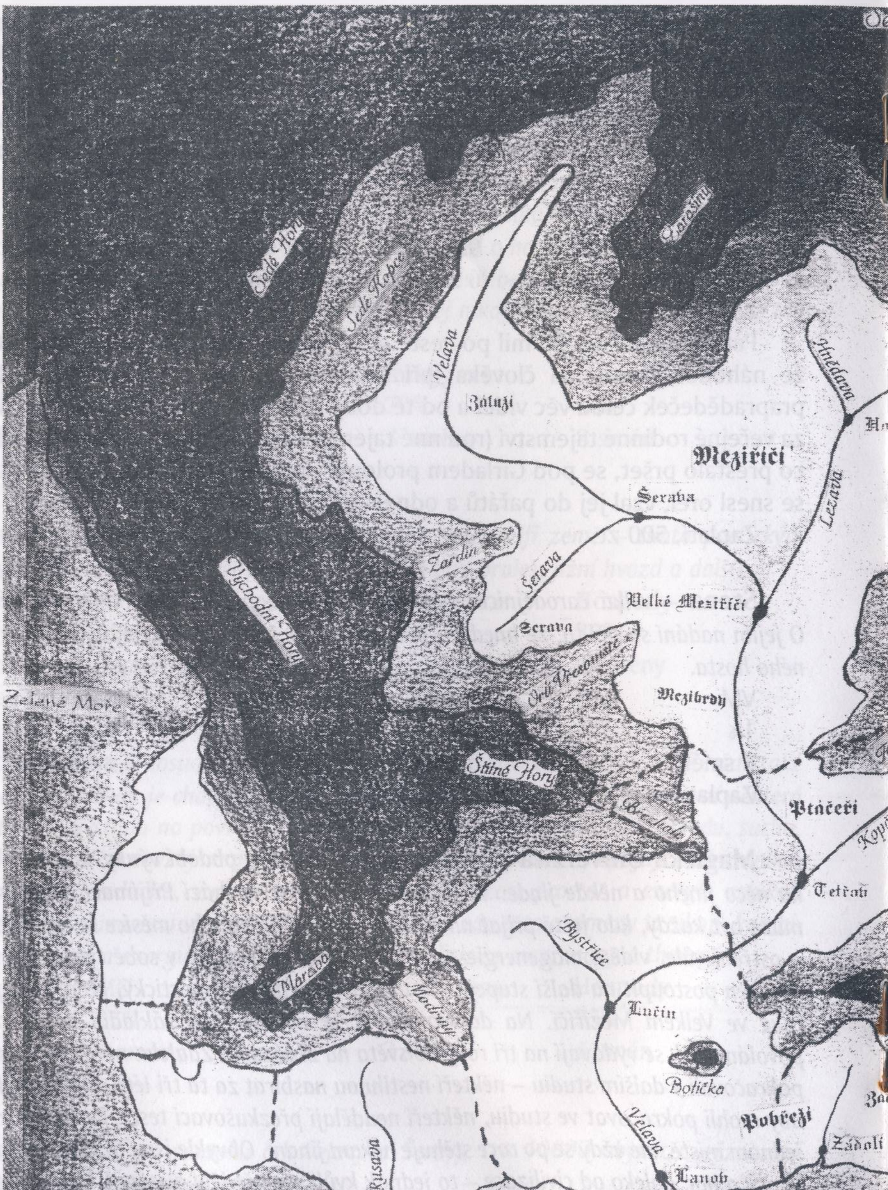
Zaplatí, 500 zt

Stena – *velká čarodějnice žijící několik století před Válkou, mimořádně nadaná. O jejím nadání svědčí to, že hned při první návštěvě Magické Univerzity získala titul čestného hosta.*

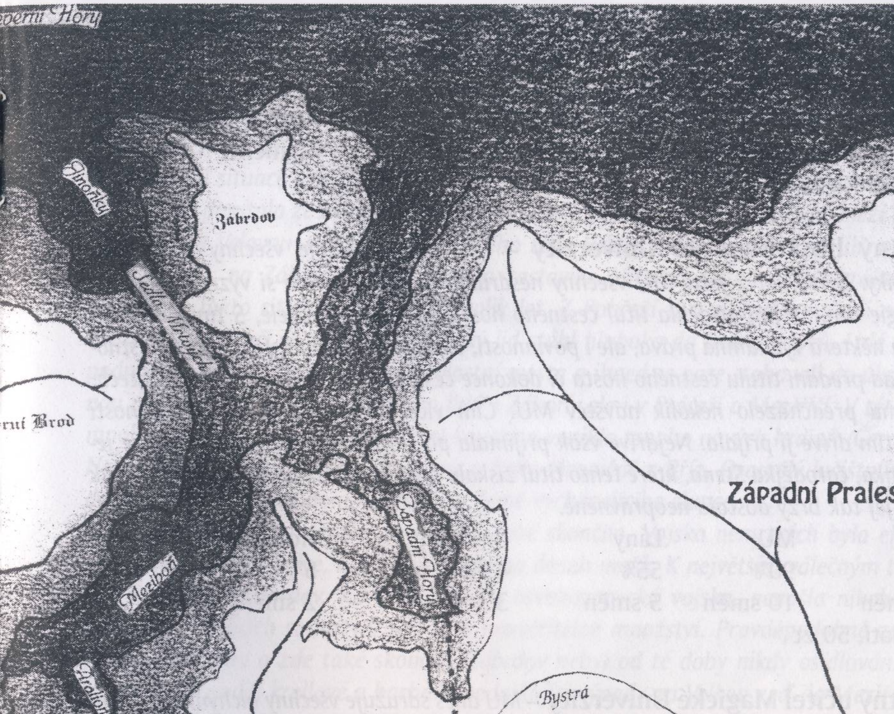
VM	MU	Lány	Inteligence	Hospody
1%	15%	5%	1%	1%
5 směn	5 směn	5 směn	1 směna	1 směna

Zaplatí, 10 zt

Magická Univerzita – *je rozdělena do několika období výuky, každé se zaměřuje na něco jiného a někde jinde. Ve Velkém Meziříčí se nachází Přijímací centrum – přijat může být každý, kdo ještě přijat nikdy nebyl. Po dobu jednoho měsíce se učí základní věci – ostření vůle, vidění magenergie a podobně. Málokdo najde v sobě tyto schopnosti a je schopen postoupit na další stupeň – kouzelnický nebo alchymistický, které jsou právě teď také ve Velkém Meziříčí. Na dalším stupni se učí tři roky základní dovednosti svého povolání. Pak se vydávají na tři roky do světa na zkušenou. Zdaleka ne všichni se vrátí, aby pokračovali v dalším studiu – někteří nestihnou nasbírat za ta tři léta dostatek zkušeností, aby mohli pokračovat ve studiu, někteří neudělají přezkušovací testy. Další stupeň není na jednom místě, ale vždy se po roce stěhuje někam jinam. Obvykle jsou to lokality na rozhraní kopců a hor, daleko od civilizace – to jednak kvůli soustředění a jednak kvůli nebezpečí pro civilisty. Zde se už také dělí na čaroděje a mágy (kouzelníci) nebo na pyrofory a theurgy (alchymisté). Knihovna Magické Univerzity se právě teď třídí a i když obvykle putuje*



Šedé Hory
Šedé Kopce
Velava
Žáluzi
Mezířičí
Šeraba
Zardin
Šerava
Hnědava
Lezava
Velké Meziříčí
Šerava
Orlí Přesoniště
Mezibrdy
Východní Hory
Zelené Moře
Štíné Hory
Ptáčeři
Tetřov
Bystřice
Lučin
Bolička
Pobřeží
Velava
Lanov
Rusava
Rusava
Žádolí


Zábrdov
Západní Prales
Západní Hory
Bystrá
Bělá
Lány
Hobitín
Dúkan
Svitava
Meziříčí
Lesava
Zápava
Jařin
Jižní Hvozd
Moře

s třetím stupněm, je nyní uložena ve Velkém Meziříčí. Mezi největší vyznamenání patřívaly tituly Čestný host a Čestný učitel.

VM	MU	Lány	Inteligence	Hospody
90%	95%	85%	90%	40%
10 směn	12 směn	8 směn	10 směn	6 směn

Nezaplatí, 10 zt

Čestný host Magické Univerzity – *MU dnes sdružuje všechny alchymisty a kouzelníky. Dříve, když ještě MU všechny nesdružovala, zavazovala si významné osobnosti magie tím, že jim přidělila titul čestného hosta a čestného učitele. S tímto titulem byla dána některá významná práva, ale i povinnosti, čímž si je MU do jisté míry přivlastňovala. Obřad předání titulu čestného hosta či dokonce čestného učitele probíhal po částech, obvykle mu předcházelo několik návštěv MU. Čím více univerzitě na dané osobnosti záleželo, tím dříve ji přijala. Nejdříve však přijímala po třetí návštěvě. Existuje pouze jediná výjimka, čarodějka Stena, které tento titul získala hned po první návštěvě. Mnozí však soudí, že jej tak brzy dostala neoprávněně.*

VM	MU	Lány	Inteligence	Hospody
60%	90%	55%	45%	5%
7 směn	10 směn	5 směn	3 směny	2 směny

Zaplatí, 50 zt

Čestný učitel Magické Univerzity – *MU dnes sdružuje všechny alchymisty a kouzelníky. Dříve, když ještě MU všechny nesdružovala, zavazovala si významné osobnosti magie tím, že jim přidělila titul čestného učitele a čestného hosta. S tímto titulem byla dána významná práva, ale i značné povinnosti, jako např. učit 6 dní v týdnu na Univerzitě. Obřad předání titulu čestného učitele probíhal po částech, obvykle mu předcházelo několik vyučovacích hodin na MU. Navíc musel nějakým způsobem přispět k poznání magie a musel být schopen toto poznání sdělit magické veřejnosti. Vymyšlení tří kouzel rozhodně nestačilo. Na rozdíl od titulu čestného hosta se čestným učitelem mohl stát i absolvent této univerzity.*

VM	MU	Lány	Inteligence	Hospody
60%	90%	55%	45%	5%
7 směn	10 směn	5 směn	3 směny	2 směny

Nezaplatí, 10 zt

Velká válka – *doba Temna, Válka, … Před Válkou bylo ve světě mnoho drobných lokálních bojů, knížectví mezi sebou válčila a královská moc byla slabá. Pak se svět změnil. Přišla Válka. Během několika dnů byla všechna království smetena z povrchu zemského. V tomto válečném chaosu bojoval každý s každým, nikdo nevěděl, zdali bojuje se svým bratrem či proti němu, země se otřásala pod kostmi a hnijícím masem nemrtvých vojáků. Pak*

téměř tak rychle, jako vše začalo se vše uklidnilo – a stále ještě nikdo nic nechápal. Dodnes se nepodařilo zjistit, jak přesně válka probíhala.

Začalo to v Meziříčí, na každoročním potvrzení vazalského slibu králi ve Velkém Meziříčí. Kníže Zdravoslav ze Zábrdova přijel (jak se později ukázalo) i s vojskem a zaútočil na krále. Pak se nechal korunovat. Generálové armád ho neuznali, a začaly boje. Kdo vyhrál či jak se dál situace vyvíjela, nikdo neví. Jisté je jen to, že za tři dny vtrhla vojska nemrtvých, která povstala ze země, do dnešního Ptáčeří, tenkrát pohraniční země mezi tehdejším Meziříčím a Velavou – zemí kolem dolního toku Velavy. Pak zaútočila na jih, na Pobřeží a na východ, na Záhoří. Tehdy se válka zastavila. Všechna pyšná lidská království byla poražena. Takto situace vypadala několik let. Z Pobřeží ti, co přežili, utíkali na mořské ostrovy a v Záhoří se zdejší hraničářský lid stáhl hluboko do lesů a kopců. Lidé z ostrovů podnikali pustošící nájezdy na svá vlastní města a ihned se zase stahovali do úkrytů. Stejnou partyzánskou válku vedli nejen lidé v Záhoří, ale i v Ptáčeří a Meziříčí. V této době se mnoho lidí vyznamenalo hrdinskými kousky a vzniklo mnoho nových hrdinů (Černý jezdec, Neviditelný, Hynek z Bučan, Zlatomír z Řeky, Hraničář z Bříz, Osamělý lučištník a mnozí další). A pak přišli na pomoc elfové ze Země vycházejícího slunce.

Jak rychle válka začala, tak rychle také skončila. Vojska nemrtvých byla elfími luky rozprášena daleko dříve, než se přiblížila na dosah mečů. K největším válečným tragédiím patří knížectví Zábrdov. Když sem přišla osvobozenecká vojska, nenašla nikoho živého, zato rozkládajících se mrtvol zde bylo neuvěřitelné množství. Pravděpodobně zde začaly pokusy Temného a zde také skončily. Zábrdov nebyl od té doby nikdy osídlován. V Sedle mrtvých se usadili krollové a barbaři, podnikající výpady za Velkou zeď do Meziříčí. Několik měsíců po všech zemích řádil mor. Válku a mor přežilo asi jen 28% původního počtu obyvatel. Od té doby jsou mrtvoly spalovány, do země a hrobek se pohřbívá spíše výjimečně.

VM	MU	Lány	Inteligence	Hospody
100%	95%	100%	85%	20%
64 směn	52 směn	53 směn	51 směn	42 směn
Neúspěch: 6 směn	5 směn	5 směn	1 směna	2 směny

Nezaplatí, 50 zt

Temný – *Neví se, jestli žil, kdo to byl, kdy byl a kde byl. Jediný důkaz, že žil, byla ohromná vojska nemrtvých za Války. Čarodějové popírají, že by byl kdokoli schopen něco takového vytvořit, natož udržovat, a pokládají proto za pravděpodobnější fatální neúspěch (či úspěch) nejhrubšího zrna, který se může stát ne jednou za 1000 let, ale jednou za 100 tisíc let.*

VM	MU	Lány	Inteligence	Hospody
95%	55%	95%	10%	60%
10 směn	8 směn	8 směn	6 směn	6 směn

Nezaplatí, 50 zt

Rudé bratrstvo – o tom nezjistí vůbec nic; ani by se vlastně neměli s tímto pojmem setkat

Temno – viz Velká Válka

válka – *boj, ... také název pro Velkou Válku*
Jako u „Velká Válka" + doba navíc. Knihovny +3 směny, Inteligence +1 směna, Hospody +3 směny

Pohřbívání – *Před Válkou se lidé pohřbívali do země. Nejvíce hrobek měl ve svém čase Zábrdov. Za času Války se najednou mrtvoly začaly ze země vyhrabávat a útočit na živé. Od té doby se mrtví nepohřbívají do země, ale spalují se. Pouze u velkých rodů* (asi 30% obyvatelstva) *se pohřbívají do hrobek, které se uzamykají a dělají se opatření, aby vnějšek byl zevnitř nedobytný.*

VM	MU	Lány	Inteligence	Hospody
95%	85%	80%	70%	80%
6 směn	4 směny	5 směn	2 směny	3 směny

Nezaplatí, 10 zt

Vazalský slib – *před válkou si některá království udržovala knížectví pod svou nadvládou tím, že knížata měla některé výhody a některé povinnosti. Kdo se tomuto protivil, byl bez milosti odstraněn. V některých královstvích (např. Meziříčí) se všechna knížata jednou za rok sjížděla a potvrzovala svůj vazalský slib. Právě tím, že se jeden kníže zprotivil tomuto rozhodnutí, začala Velká válka. Po ní byly jednou provždy všechna knížectví natrvalo spojena do království a tituly knížat pozbyly práv.*

VM	MU	Lány	Inteligence	Hospody
90%	75%	90%	60%	20%
10 směn	12 směn	8 směn	10 směn	6 směn

Nezaplatí, 10 zt

Zdravoslav ze Zábrdova – *Kníže Zábrdova (ve své době knížectví závislé na království Meziříčí). Útokem na krále při potvrzování vazalského slibu vyprovokoval Velkou Válku. Zemřel první den této války.*

VM	MU	Lány	Inteligence	Hospody
90%	65%	85%	35%	20%
9 směn	6 směn	7 směn	2 směny	2 směny

Nezaplatí, 10 zt

Zábrdov – *dříve knížectví závislé na Meziříčí, dnes opuštěný bažinatý kraj. Odtud přišla Válka a zde také skončila. Soudě dle některých pramenů, zde bylo za Války sídlo Temného. Více viz Velká válka. Na jeho jihozápadním okraji dnes žijí barbaři a krollové, podnikající neustálé výpady přes Velkou zeď do Meziříčí.*

VM	MU	Lány	Inteligence	Hospody
95%	35%	90%	85%	40%
7 směn	4 směny	6 směn	3 směny	3 směny

Nezaplatí, 10 zt

Legendy – *tradiční ústní lidové vyprávění, často i písemně zaznamenané … vychází z pověstí, pohádek, mytologie,… Mimo jiné i označení významného lidového hrdiny. Mezi nejznámější legendy patří Sirob, Neznámá, Elaa, Girlad, Boris, Iglaina, Vlaštovka, Orel z Vřesovišť, Myš, Muž, který prochází zdí, Osamělý lučištník. Za Války pak byly Temným systematicky likvidováni* (opak je pravdou) *a často přecházeli pod nová jména, aby je bylo nesnadnější vystopovat. Tehdy také dostali příležitost do té doby neznámí – Hynek z Bučan, Černý jezdec, Hraničář z Bříz, Osamělý lučištník, Neviditelný, Zlatomír z Řeky, Bílá růže, Elraven, Nečekaný, Gadar a mnozí další.*

VM	MU	Lány	Inteligence	Hospody
85%	75%	95%	35%	95%
24 směn	20 směn	37 směn	5 směn	36 směn

Nezaplatí, 150 zt

Bílá růže – *Nejlepší špión(ka) Války. Zmařil(a) tucty akcí, získal(a) přísně tajné informace, zachránil(a) stovky životů.*

VM	MU	Lány	Inteligence	Hospody
70%	25%	90%	15%	75%
6 směn	4 směny	6 směn	2 směny	4 směn

Nezaplatí, 50 zt

Černý jezdec – *za války se v nouzi nejvyšší z ničeho nic přihnal odněkud jezdec v černém brnění a plášti na černém koni, během několika málo chvil pobil nepřátele a odcválal pryč, aby za chvíli byl viděn na opačném konci Podseverohoří. Někteří se domnívají, že to byl démon vyvolaný nějakým theurgem, což theurgové popírají, protože takovou formu nelze démonu dát. Nicméně existoval a pokud to byl člověk, byl neuvěřitelně rychlý. O tom, že nepocházel z tohoto světa, také svědčí ledový chlad jeho očí, slov a kůže.*

VM	MU	Lány	Inteligence	Hospody
70%	45%	90%	15%	75%
6 směn	4 směny	6 směn	2 směny	4 směn

Nezaplatí, 50 zt

Elraven – *jako někteří jiní chodci byl znám pouze ve Válce, před a po ní jako by nikdy neexistoval. Aktivně se podílel na organizování odboje, cestoval a bojoval po celém Podseverohoří. Cestoval z místa na místo, někdy se ztratil a objevil se opět za delší dobu, bojoval v mnoha důležitých bitvách jako řadový voják.*

VM	MU	Lány	Inteligence	Hospody
70%	25%	90%	15%	75%
6 směn	4 směny	6 směn	2 směny	4 směn

Nezaplatí, 50 zt

Gadar – *Trpaslík válečník, proslul za Války. Vždy bojoval proti nepříteli v první řadě. Proslul mnoha hrdinskými kousky. Před Válkou i po ní jako by neexistoval. Proto byl mnoha lidmi považován za ztělesnění válečného ducha hor.*

VM	MU	Lány	Inteligence	Hospody
70%	25%	90%	15%	75%
6 směn	4 směny	6 směn	2 směny	4 směn

Nezaplatí, 50 zt

Hraničář z Bříz – *Před ani po Válce o něm nikdo neslyšel a za Války se objevoval výhradně v březových lesích v jakémkoli koutě Podseverohoří, bránil dobro a potíral zlo. Míval na sobě bílý plášť, na němž bylo černé vodorovné vzorování se zelenými skvrnami. Když se vracel z boje, byl pak více červený než bílý. Neví se, kdo to byl – možná druid chránící březové lesy, možná duch ztělesňující březový les, možná poutník.*

VM	MU	Lány	Inteligence	Hospody
70%	45%	90%	15%	75%
6 směn	4 směny	6 směn	2 směny	4 směn

Nezaplatí, 10 zt

Zlatomír z Řeky – *za Války, když byl boj nejprudší, přicházela náhle z řek a potoků nečekaná posila – vyřítil se člověk v tmavomodrém oblečení s černým pláštěm, vydatně pomohl v boji a potřísněn krví se vracel nazpátek. Jednou, když v boji zemřel, položili ti, kteří přežili, jeho tělo do řeky. Napůl se ponořilo do řeky, ale nepotopilo se. Voda jej přijala pouze napůl. Pak se ho chopil milosrdný proud a odnesl ho do dálav. Po několika týdnech byl opět viděn v bojích. Před Válkou ho nikdo neznal a po Válce už jej také nikdo nespatřil. Dodnes se neví, kdo to byl, a vypráví se o „duších války" – bytostech, objevujících se pouze když je zemi nejhůře.*

VM	MU	Lány	Inteligence	Hospody
70%	45%	90%	15%	75%
6 směn	4 směny	6 směn	2 směny	4 směn

Nezaplatí, 10 zt

Muž, který prochází zdí – *známý též jako Král zlodějů – jeden z nejchytřejších a nejšikovnějších. Dostal se, kamkoliv chtěl, a získal, cokoliv chtěl. Je znám též pro svůj černý humor. Není mnoho těch, kteří by přežili setkání s ním, tudíž není mnoho historek jej se týkajících.*

VM	MU	Lány	Inteligence	Hospody
70%	25%	90%	15%	75%
6 směn	4 směny	6 směn	2 směny	4 směn

Nezaplatí, 10 zt

Myš – *hrdinka našich dní. Občas bývá pokládána za pokračovatelku trojice velkých zlodějek. Vyloupila již velké množství městských pokladnic, na královskou si však zatím netroufla. Přesto platí, že pokud není pokladnice hlídaná tak, aby do ní neproklouzla ani Myš, má její majitel smůlu.*

VM	MU	Lány	Inteligence	Hospody
50%	5%	80%	5%	75%
6 směn	4 směny	6 směn	2 směny	4 směn

Nezaplatí, 10 zt

Nečekaný – *nikdo neví, kdo to ve skutečnosti byl, a nikdy nebyl nikým spatřen (nikým, kdo by zůstal naživu). Jeho jméno pochází z Války, kdy se vždy objevil tam, kde byl nejméně očekáván a naopak ho nikdy neuviděli tam, kde jej očekávali. Dokázal totiž skvěle odhalovat léčky a nejeden nepřítel se chytil do vlastní pasti přichystané na Nečekaného.*

VM	MU	Lány	Inteligence	Hospody
70%	25%	90%	15%	75%
6 směn	4 směny	6 směn	2 směny	4 směn

Nezaplatí, 50 zt

Neviditelný – *když za Války plánovali generálové své útočné akce, nestačili se divit, že jim nevycházely. Většinou to bylo proto, že na poradě byl také přítomen ten, kterému se říkalo Neviditelný. Během Války zásoboval všechny nejrůznějšími strategickými informacemi nezřídka životně důležité ceny. Kdo to mohl být je dodnes záhadou.*

VM	MU	Lány	Inteligence	Hospody
70%	25%	90%	15%	75%
6 směn	4 směny	6 směn	2 směny	4 směn

Nezaplatí, 50 zt

Orel z Vřesovišť – *chodec působící v celém Podseverohoří. Pocházel z Orlích Vřesovišť. Když mu bylo pět let, nájezdníci vypálili celou jeho vesnici, muže zabili, ženy napřed znásilnili. Přísahal, že buď zemře v divočině, nebo se pomstí. Odešel do kopců a deset let*

o něm nikdo neslyšel; mezitím se Podseverohořím přehnala Válka. Pak se vrátil a během pěti let vyhledal všechny, kteří se nájezdu na vesnici účastnili a pozabíjel je. Prošel přitom celé Podseverohoří. Potom procházel zemí, jako orel si vyhlížel svou kořist a bez milosti ji likvidoval. Vyčistil mnohé kraje od zla.

VM	MU	Lány	Inteligence	Hospody
70%	25%	90%	15%	75%
6 směn	4 směny	6 směn	2 směny	4 směn

Nezaplatí, 10 zt

Hynek z Bučan – *proslul ve Válce. Pocházel z Lučína. Velký šermíř. Aktivně se zapojil v odboji, plánoval a sám bojoval. Po Válce založil školu šermířských technik a obohatil šermířské umění.*

VM	MU	Lány	Inteligence	Hospody
70%	15%	90%	15%	75%
6 směn	4 směny	6 směn	2 směny	3 směny

Nezaplatí, 10 zt

Osamělý lučištník – *chodec, proslul za Války. Z vyvýšených míst vždy zlikvidoval několik řad nemrtvých, pak se přemístil a pokračoval. Využíval tmy i světla, kopců i plání. Tehdy mělo mnoho malých oddílů za úkol vypalovat vesnice. Nutno podotknout, že mnoho z nich svůj úkol nikdy nesplnilo. Po válce se stal mistrem v královské lučištnické škole v Tetřově.*

VM	MU	Lány	Inteligence	Hospody
70%	25%	90%	15%	75%
6 směn	4 směny	6 směn	2 směny	4 směn

Nezaplatí, 10 zt

Vlaštovka – *Chodec, hraničářka pohybující se hlavně na okraji Východních Hor. Žila asi 100 až 150 let po Válce. Narodila se v Šedých kopcích. Proslavila se, když jí ublížila jedna velká loupežnická banda – sledovala je a každý den jednoho zabila. Nepřežil z nich nikdo. Cestovala tak rychle, jako by létala, s přáteli si ráda sdělovala novinky. Vždycky věděla všechno, co se děje, a navíc jako první – tak si vysloužila i své jméno.*

VM	MU	Lány	Inteligence	Hospody
70%	25%	90%	15%	75%
6 směn	4 směny	6 směn	2 směny	4 směn

Nezaplatí, 10 zt

Okolní svět – *O okolním světě se moc nepíše, pouze se občas uvažuje, co je za Severními Horami, Západním Pralesem nebo jižním Mořem – zdali tam svět končí, nebo tam jsou neznámé země. Ti, kteří se tam vypravili, se ještě nikdy nevrátili.*

VM	MU	Lány	Inteligence	Hospody
80%	95%	90%	80%	80%
7 směn	5 směn	6 směn	2 směny	3 směny

Nezaplatí, 50 zt

Rasy

Rasa	Umístění	Polit. systém	Způsob obživy
Krollové	kopce kolem Zábrdova	anarchie	kanibalismus
Barbaři	JV Jinoříky, SV Mezihoří, Záhoří, Orlí vřesoviště, …	despocie	lov a chov zvěře, výpady do Meziříčí, lesní plody
Lidé	pláně, pobřeží Moře	monarchie – feudalismus	zemědělství, rybolov, chov, lov
Elfové	hvozdy	republika	lov, sběr plodů
Trpaslíci	Štítné Hory, Mezihoří	monarchie	směna s lidmi, kameny
Kudůci	Důkan	sousedské vztahy	sběr plodin, lov drobné zvěře
Hobiti	Hobitín	republika – starosta	zemědělství, sběr plodů, chov drobné zvěře

VM	MU	Lány	Inteligence	Hospody
85%	35%	65%	65%	5%
8 směn	7 směn	8 směn	7 směn	3 směny

Nezaplatí, 10 zt

Délka života jednotlivých ras v Podseverohoří (průměrná)

Hobiti	100–130 let
Kudůci	140–170 let
Trpaslíci	200–250 let
Elfové	neznají smrt stářím
Lidé	45–70 let
Barbaři	50–80 let
Krollové	70–100 let

VM	MU	Lány	Inteligence	Hospody
80%	70%	90%	80%	60%
8 směn	7 směn	7 směn	3 směny	4 směny

Nezaplatí, 50 zt

Sféry – *theurgové tvrdí, že se sféry zbláznily – buď neukazují vůbec nic, anebo něco úplně jiného. Veřejné mínění – to, že sféry nic neukazují, nemusí být sférami, ono to může být i theurgy.*

Pokud padne číslo do první třetiny pravděpodobnosti, dozví se i „scény" – viz kapitola **Poznámky pro PJ** – sféry.

VM	MU	Lány	Inteligence	Hospody
1%	1%	1%	60%	40%
10 směn	12 směn	8 směn	3 směny	4 směny

Nezaplatí, 50 zt

Pozn.: Je pod alchymistovu a kouzelníkovu hrdost, aby bojovali sami. Ve válkách i míru tvořily družiny, bratrstva řády atd., ale osamoceni na rozdíl od jiných povolání nebojovali, tudíž neprosluli jako hrdinové.

Jak to bylo doopravdy

Při výpravě do hor skupinu dobrodruhů napadli ledoví obři. Zbytek dovršila lavina. Zachránily se jen čtyři děti (všichni mají přesvědčení zmateně dobré, i když se to někdy nebude zdát), které rodiče před tím, než se lavina spustila, ukryli v ledové jeskyni a sami vyšli na lov. Netušili, jak se dostali blízko k okraji světa, a už vůbec netušili, že děti jsou v chrámu boha ledu. Lavina zavalila vchod, děti bloudily jeskyní a pak se napily z pramene chladu. V okamžiku se jejich tělesná teplota snížila pod bod mrazu a ony usnuly podivným spánkem. Jak dlouho spali – kolik hodin či staletí – vědí (možná) jen sféry. Když se probudili, byla jejich těla dospělá, duší však byli stále dětmi. Zjistili, že k životu nepotřebují ani jíst ani pít, ani dýchat ani spát. Jejich těla dávno zemřela, přesto však žila dál. Dlouho zůstali v této jeskyni a žili spolu. Nepočítali dny. Pak se pomalu, ale jistě začínali nudit.

První odešel trpaslík, Sirob. Instinktivně se vydal na jih. Po dlouhé cestě došel do Záluží – tehdy ještě samostatného království – a proslul jako vynikající bojovník. I když nebyl nezranitelný, dokázal si díky svým výjimečným vlastnostem poradit v mnoha situacích, které by byly pro jiné smrtelné. Proto se mu začalo říkat Chladnokrevný Sirob – tenkrát tím mysleli jeho fyzické i psychické vlastnosti. Když už žil i na trpaslíka příliš dlouho, některým lidem to začínalo vrtat hlavou. V prázdné pokladnici se vzkazem od Aley dostal nápad. Nafingoval svou smrt a po třiceti letech se zase objevil s obráceným jménem – začal si říkat Boris. To už plně ovládal nejen umění bojovníka, ale i šermíře (přestože je používal výjimečně).

Když začaly člověka Girlada ženské nudit, rozhodl se vydat za Sirobem na jih. Putoval velmi dlouho, vyšel však v západním pralese. Rozlehlé lesy jej uchvátily a zamiloval si je. Od elfů se mnohému naučil, a nebyly to pouze úplné druidské

znalosti. Jednou se dozvěděl, že na Západě jsou lidská království a že tam žije i nějaký Sirob. Vypravil se tam. Když přišel do Záhoří a poznal, jaká je Sirob legenda, rozhodl se kontaktovat jej, až bude také známý. V krátké době velmi proslul, a to především jako chodec. Poněvadž byl sličný a přišel z východu, byl považován za elfa a proto se také nikdo nepodivoval jeho dlouhověkosti. Kontakt se Sirobem se však uskutečnil až za Války.

Po odchodu mužů se začalo Alee stýskat. Navrhla Steně, aby také odešly. Stena však chtěla zůstat, protože si zamilovala bílé štíty hor a ostrý vítr, tak Alea odešla sama. Dorazila do Meziříčí. Tehdy už Sirob i Girlad byli legendami. Chtěla se také nějak prosadit, ale v tomto období to bylo pro ženu ještě těžké. Proto se rozhodla, že když oni jsou tak velmi známými, ona se stane velmi neznámou. V každé vyloupené pokladnici nechávala za sebou stopu – na látce vyšitý nápis „Neznámá". O několik let později se každá pokladnice obávala velké Neznámé. Po čase (několika desítkách let) si uvědomila, že by někdo mohl přijít na její stopu – začala si říkat Elaa. První loupežnou výpravu Elaa podnikla do Sirobovy pokladnice, kde zanechala vyšitý nápis: „Neznámá není a není neznámá. Elaa." Stejný vzkaz našel i Girlad, když se po noci na stráži probudil beze zbraní a úplně bez šatů. Když ji začalo vybírání a vracení zlata z a do pokladnic nudit, okouzlilo ji umění sicců, kterému se také velmi rychle přiučila.

Stena zůstala v horách sama. Žila zde dlouho a podnikala výpravy do dalekého okolí, vždy se však vrátila nazpět do chrámu. Jednoho dne vyrazila na sever, kterému se zatím vyhýbala, dorazila na kraj světa a pohlédla přes okraj. Když se k němu blížila, viděla stoupat mezi okrajem a nebeskou klenbou oblaka páry. Dole pak viděla probleskovat plameny a byla naplněna nezměrnou energií. Zjistila, že má magické schopnosti. Od té doby ji už výpravy po horách neutěšovaly, potřebovala se se svými zážitky někomu svěřit. Vydala se tedy na jih, za ostatními. První planiny, které spatřila, byly v knížectví Zábrdov. Vyptávala se na Siroba, Girlada a Aleu. Když se jí dostalo odpovědi, rozhodla se, že se také proslaví. Nešlo to však tak lehce, jak si představovala. Dostala zlost a potom i nápad. Když ji svět, do kterého se chtěla dostat prosíkem, odmítl, neodmítne, když mu poručí. Začala tedy studovat. Hned po první návštěvě MU získala titul čestného hosta a mohla navštěvovat knihovnu. Kouzla zvládala lehce, ji však zajímaly spíše techniky. Zjistila, že magie, kterou je schopná ovládat, je omezená, ale že může být i poskrývána a potom při potřebě vybrána. Byly jí k smíchu drobné lokální potyčky knížat i tvrzení učitele strategie, že vojsko nad 10 000 mužů je z taktického hlediska dobré, ale ze strategického naprosto neovladatelné. Rozhodla se dokázat světu opak.

Dlouhá desetiletí střádala a ukládala magenergii, vymýšlela nová kouzla, učila se taktiku a strategii. Zjistila že celý známý svět je možné dobýt za pár dní. Za své centrum si zvolila Zábrdov. Uměním mága si podrobila knížete jedoucího na

obnovení vazalského slibu. Na slavnosti si chtěla jeho prostřednictvím podrobit krále, ale díky své pýše nepočítala s možnou ochranou proti podrobování. Plány se jí najednou rozpadly – už však bylo pozdě. Musela si napřed podmanit Meziříčí. Trvalo jí to tři dny, i když zde původně nemělo být zdržení žádné. To už bylo okolnímu světu jasné, že se děje něco neobvyklého. Povolala dávno oživené nemrtvé armády a ty vyrazily do boje. Nemrtví vojáci nepotřebovali nic, kromě energie, té však měla nastřádáno mnoho. Když dobývala Záhoří, věděla, že tato válka je dávno prohraná. Nicméně pokračovala v boji, aby svět dostal lekci a aby zničila některé strategické body. Věděla, že proti ní bojují i její přátelé. Sbírala zkušenosti a připravovala se na novou válku za několik staletí. Dokázala se velice dobře poučit ze svých chyb.

Když začala válka, Alea vyhledala Siroba a Girlada, protože byla informována, že jde o něco velkého. Společně založili Rudé bratrstvo. Rozdělili si oblasti působení. Girlad měl přírodu a cesty, Sirob taktiku a strategii, Alea se starala o politiku a o města. Poněvadž nechtěli být identifikováni, Alea byla za války známa jako „Bílá růže" a jako „Neviditelný", Girlad jako „Černý jezdec" a Elraven, Boris jako „Nečekaný" a Gadar. Každý z nich opět proslul zajímavými kousky a příhodami. Jednou za nimi přišla i Stena v podobě podrobené elfky, která jim sdělila některé strategicky důležité informace, některé získala a dobře si je prohlédla. Aniž by to většina z nich věděla, bylo to jejich druhé setkání, kdy byli všichni pohromadě. Osud určil, že to se může stát jen třikrát. Ještě na konci války nevěděli, proti komu to vlastně bojují.

V průběhu války Stena nechala vylidnit Zábrdov a začala zde skladovat a oživovat všechny mrtvé z války. Ihned po oživení je v hrobkách uvedla do stavu spánku, díky kterému na ně nemusela vydávat téměř žádnou energii. Po válce zůstala na svém hradě uprostřed opuštěného Zábrdova a začala plánovat. Opět shromažďovala a ukládala energii. Několikrát si našla čas a vyjela do hor. Chrám se jí však už nikdy najít nepodařilo. Poněvadž věděla, kdo zavolal elfy, a protože nepovažovala za čestné, aby se jí do ovládnutí světa pletli její přátelé, když ona jim nebránila v konání jejich hrdinských činů, rozhodla se jich na čas zbavit. Stalo se tak 200 let po Válce. Rozhodně je nechtěla zabíjet, chtěla je pouze na čas odklidit z cesty. Tak se stalo, že když se jednou vypravil Boris do slavných Diamantových jeskyní v Máravě, už se nikdy nevrátil. (Je zamčen v diamantovém bloku s hromadou zlata (i pro značně netrpělivého trpaslíka náramná hračka a kratochvíle)). Když Girlad pochopil, že se Borisovi něco stalo, chtěl mu jít na pomoc, ale předtím chtěl nastrojit s humorem sobě vlastním svoji smrt. To se mu povedlo, ale necelou směnu poté, co měl zemřít, se ztratil z povrchu zemského. (Nyní tráví chvíle v Zábrdově se Stenou. Slíbil, že neuteče – své sliby plní – a snaží se jí vnutit myšlenku, že

ti lidé za to nemůžou.) Před třemi roky začala Stena pracovat na velkém kouzlu, které znemožní kontakt se sférami.

Elaa si po válce změnila jméno na Iglaina a pak se jí v jisté pokladnici stala jistá nepříjemná věc (kterou měla na svědomí jistá Stena) a ona spatřila světlo světa opět až za 120 let, kdy ji našli dobrodruzi hledající poklady. Spletli si ji přitom s nemrtvou, což jim vůbec neprospělo. Až po čase jí došlo, že v tomto novém světě nežijí žádní hrdinové, kteří by se mohli podobat Sirobovi nebo Girladovi. Nemohlo jí uniknout, jak se začaly chovat sféry. Začala též uvažovat, co se stalo se Stenou a leccos jí začalo docházet. Také ji zaujalo jak se svět změnil od doby, kdy jej viděla naposledy a uvědomila si, že se blíží další válka. Musela rychle jednat. Provedla průzkum ve shromaždištích informací (hospody, knihovna), najala si družinku aby obstarala informace o ostatních členech (pro jistotu jí zadala všechna čtyři jména – Stena nepozná, kdo to chce zjišťovat) a vypravila se opět za elfy do Hvozdů. Příjezd plánuje za deset dní, kdy předčasně kontaktuje danou postavu (jak je u Iglainy obvyklé, v tu nejnevhodnější chvíli – PJ musí zapojit trochu fantazie), vyžádá si od ní informace a zaplatí. Pak se uvidí, co dál.

Jejich vlastnosti

Za tu dobu získali následující schopnosti:

– naučili se oba obory, na které se povolání dělí (např. Stena má všechny schopnosti jak čaroděje, tak mága)

– jejich zranitelnost je A1/5, B1/5, C1/2, D1/5, G2, H1/5, I1/2, J1/5, K2, L (ale pravděpodobnost vyvolání je o 75% menší), M (ale pravděpodobnost vyvolání je o 50% menší), N a nemohou se unavit.

– dokážou ovládat svou teplotu – mohou ji vůlí měnit od absolutní nuly (nejmenší existující teploty) po 30 (stupňů Celsia). Pokud chtějí mít tělesnou teplotu vyšší než –10, musí 20% času trávit v Severních Horách. Proto vždy po osmi letech odjíždí na dva roky toulek do Severních Hor.

Přehled přezdívek

Sirob – Boris – (Nečekaný + Gadar) – Boris
Girlad – (Černý jezdec + Elraven) – Girlad
Alea – Neznámá – Elaa – (Bílá růže + Neviditelný) – Iglaina
Stena – (Temný) – Stena

Konec hry

Záleží na tom, co všechno postavy zjistí. Pokud zjistí něco zajímavého, ale nedotáhnou to do konce, bude Alea chtít vědět, jak na to přišli, a informaci si

dohledá sama, případně počká ještě týden, přičemž bude hledat také (můžou se s ní nevědomky setkat v knihovně či v hospodě a může je nenápadně nasměrovat tam, kde ona pátrala neúspěšně). Postavy si najala pouze na sehnání informací a na tom bude také trvat. Do všech dalších akcí půjde sama. Že se Stena ukrývá v Zábrdově, Alea tuší. Půjde vysvobodit Borise (pokud se dozví, že je v Diamantových jeskyních – najde ho po značkách, které si zvykli dělat v chrámu chladu) a spolu půjdou do Zábrdova najít Stenu (třetí setkání). Řeknou jí, že si nepřejí novou válku, budou chtít vidět plán, posoudí, zda by vyšel, přemluví ji k životu dobrodruha, popovídají si, popijí, a rozejdou se, aby se už nikdy nesešli. Alea se někdy v budoucnu možná setká s družinou v některé z hospod, a pokud budou postavy řádně dotěrné, vypáčí z ní pár slov.

Co postavy z tohoto dobrodružství získají? Jednak 25 zl za každou informaci, kterou už předtím Alea nevěděla – to znamená, že když postavy zjistí deset věcí, které ona nevěděla, dostanou 250 zl. U každé informace je poznámka, zda zaplatí nebo ne, to ber však orientačně – záleží na výkladu postav, kontextu, … Např. informace o Temném ji nebude vůbec zajímat, pokud postavy tuto informaci nepostaví vedle Steny jakožto čestného hosta MU. Z hlediska zkušenosti to závisí na tobě, ale nešetři. Hráči zde mohou získat množství zkušenosti, i když jim informace, které získají, nebudou dávat žádný smysl. Pravděpodobně nepochopí vše, ale to ani není účelem. Zkušenost přiděluj jednak za nápad hledat jistá hesla (to je ta cena za heslem – je však jen orientační), jednak za úspěšnost tohoto hledání (měla by tvořit cca pětinu nápadu hledat dané heslo) a jednak za domýšlení si souvislostí s ostatními hesly (cca o polovinu vyšší). Tyto rady jsou však spíše orientační. Zkušenost by měl dostat ten, kdo na daný nápad přišel první.

autor: **Lukáš Hlubek**

autor: **Bohuslav Pučan**

Pro předregistrované činí jednodenní vstupné 40,– Kč, dvoudenní 70,– Kč. Každý hráč, který se zúčastní mistrovství v Magic: The Gathering má vstupné zdarma.

Ubytování

Ve vlastních spacácích a karimatkách, v ZŠ Bílá, která je 50 metrů za menzou ČVUT. Cesta bude označena směrovkami. Cena ubytování za jednu noc činí 50,– Kč.

Občerstvení

V prostorách menzy ČVUT je bufet, ve kterém se můžete občerstvit. Bufet je otevřen v sobotu od 10.00 do 18.00 a v neděli od 10.00 do 16.00.

Pravidla k turnajům budou k dispozici u rozhodčího každého turnaje.

Mistrovství ČR v Magic: The Gathering se bude hrát dva celé dny. V sobotu to bude 2x Rochester Draft (US-US-UL), 6 kol a v neděli čeká každého účastníka Typ II, také 6 kol. Nejlepších osm ze všech 12 kol švýcarského systému se poté utká o titul mistra ČR. O třetí místo se nehraje, rozhoduje pomocné hodnocení před Top 8.

Mistrovství ČR v Doomtrooperu se bude hrát podobnou formou jako TopDoom turnaje. V sobotu 5 základních kol švýcarským systémem, z nichž postoupí 16 nejlepších do finálových utkání. Druhý den proběhne týmové mistrovství.

Mistrovství ČR ve Warzoně se bude hrát formou několika základních kol, na 600 bodů, nejlepších 8 hráčů postoupí do nedělních finálových bojů. Začátek bude v sobotu i v neděli od 10 hodin a bude se hrát podle aktuálních turnajových pravidel.

Otevřené večerní turnaje M:TG – drafty, Type II, Sealed decky, minimastery a další turnaje nejrůznějších formátů. Vždy, když se na konkrétní turnaj zaregistruje osm hráčů. může turnaj začít a hned se také vyhlásí nový...

Turnaj v Aréně se hraje vyřazovacím způsobem, hráč si sám zvolí postavu, se kterou odehraje celý turnaj, a přinese si její balíček a figurku. Hrací plán a kostky budou k dispozici u organizátorů.

Zde uvádíme z prostorových důvodů jen základní seznam turnajů – kompletní seznam naleznete v časopise Legenda 2/99. *Kód* je číselné označení sobotního/nedělního turnaje. *Start.* je cena pro nepředregistrované/předregistrované účastníky. *Max.* je nejvyšší možný počet hráčů.

Turnaj	Kód So/Ne	Start.	Max.
MtG Urza's Saga	003 Pátek	50/–	neom.
DT - Neop. karty	004 Pátek	50/–	neom.
MtG - mist. ČR	001 So+Ne	900/750	128
DT - mist. ČR	002 So+Ne	80/60	128
Warzone - m. ČR	005 So+Ne	80/60	128
Warhammer	008/043	10/–	128
Wastelands	009/–	80/60	64
MtG Extended	010/–	80/60	64
Middle Earth	011/045	10/–	32
Star Wars	012/046	10/–	32
AD&D	013/–	10/–	64
BattleTech	014 So+Ne	10/–	32
Shadowrun	016/–	10/–	64
Warhammer 40K	017/049	10/–	32
Warzone	024/041	10/–	32
Star Trek	028/050	10/–	32
Talisman	030/053	10/–	36
Aréna	033/057	10/–	32

Turnaj v Talismanu se hraje vyřazovacím způsobem se sadou Základ+Dobrodružství, ale bez Alternativních konců. Potřeby budou k dispozici u organizátorů.

Turnaj v BattleTechu se hraje vyřazovacím způsobem podle pravidel z českého vydání čtvrté edice. Armáda každého účastníka bude tvořena falangou čtyř OBRů do celkové váhy 235 tun. Falanga do každé bitvy nastupuje nepoškozena. Rozložení map bude stejné jako ve scénáři Závěrečná zkouška v pravidlech, cílem bude zničit dva nepřátelské OBRy.

OBRy vlastní konstrukce musejí být schváleny, organizátory turnaje, proto musí mít účastník připraveny a vyplněny jejich palubní karty včetně soupisu základních údajů (jaký je na prvních stranách bloku standardních palubních karet).

Každý účastník si přinese vlastní palubní karty, pravidla a psací potřeby. Mapy, figurky a kostky budou k dipozici u organizátorů.

Pravidla ostatních turnajů budou k dispozici u pořadatelů ShadowConu '99.

Kupón na registraci ShadowCon '99

Datum zápisu: .....

Jméno: ..... Příjmení: ..... Věk: ...

Adresa: ..... Město: ..... PSČ: .....

Země: ..... Telefon: ..... Fax: .....

Jaký hráčský klub navštěvujete: .....

Oblíbené hry: ☐Karetní ☐Počítač. ☐RPG ☐Figurk. ☐Stolní ☐Ostatní: .....

Výběr turnajů

Kód a název turnaje pro alternativu

	Hlavní	Druhou	Třetí	Mezisoučet
Pátek	.....	.....	.....	..... Kč
Sobota	.....	.....	.....	..... Kč
Neděle	.....	.....	.....	..... Kč

Vstupné

☐Sobota ☐Neděle ☐Dvoudenní ..... Kč

Ubytování

Pátek ☐Ano ☐Ne Sobota ☐Ano ☐Ne ..... Kč

Celkový součet: ..... Kč

Podpis: .....

AVALCON - STARTREK CON - UFOKONGRES 1999

7.–9. 5. 1999
Kulturní dům Junior Chotěboř

Hlavní program

Pátek – hlavní téma conu: **Alternativní historie 2. světové války** (filmy, přednáška **Ondřeje Neffa**, přednáška o paralelních světech, Václav Semerád – Hitlerova 4. říše, diskuse o knihách Ben Bova – Triumf a Norman Spinrad – Železný sen, další pořady, soutěž)

Sobota, neděle: **Zeměplocha s Janem Kantůrkem, Františka Vrbenská a Jaroslav Mostecký** – křest novinek nakladatelství **Netopejr**, **párty** s diskžokejem a tombolou, přednášky o současné **kosmonautice a astronomii**, přednáška **Sex ve SF/F/H**, beseda s redakcemi SF časopisů, legenda Avalconů – **krátký film Kačenka, Miss Avalcon** …

StarTrek con

Promítání filmů včetně animovaných, **beseda o překladech**, **divadlo**, fyzika ve ST, film z oslav výročí ST, přednáška **Jana Pavlíka**, pořad ST SFK Badlands, přednáška o rasách ve ST, počítačové hry, novinky, modely ST.

UFO konference

UFO, kruhy v obilí a další záhady, **Fantastická Fakta** – beseda, **Pitva mimozemšťana** z Roswellu a diskuse o ní, **Nostradamus**, přednáška dr. Šafaříka, promítání Akta X, odtajněné materiály, novinky ze světa.

Diskusní fórum

Pořad **Jana Vaňka jr.**, besedy s českými spisovateli a redaktory, **soutěž** ve znalostech sci-fi, beseda s redakcemi fanzinů, vyhlášení výsledků soutěže **Ježíšku, já chci plamenomet**, přednáška Cyrila Broma – Mysteriózní hodiny, …

Ostatní

Turnaj v **Magic: The Gathering**, velmi dobře fungující a **zásobený bar**, počítačové hry, **Dračí Doupě a další hry**, burza a prodej SF a F knih a modelů, video na projektoru.

Přihláška AVAL©ON 1999

Jméno: Příjmení: Rodné číslo:

Adresa: PSČ:

UPOZORNĚNÍ: UBYTOVACÍ KAPACITA JE OMEZENA, NEZARUČUJEME UBYTOVÁNÍ PŘEDEM NEPŘIHLÁŠENÝM.

Ubytování: S kým přednostně:

Hotel – Hotel U zámku, sprchy a WC na pokojích, 200,- Kč za osobu a noc

7.5. ☐ 8.5. ☐ 10 míst

Internát – Hotel U zámku, Geofond, SOU, sprchy a WC na chodbách, 120,- Kč za osobu a noc

7.5. ☐ 8.5. ☐ 140 míst

Hala – Sportovní hala, vlastní spacák, karimatka a přezůvky, 40,- Kč za osobu a noc

7.5. ☐ 8.5. ☐ 200 míst

Stravování: v restauraci Svačinka

Ve 7.5. 40,– ☐ Sn 8.5. 20,– ☐ Ob 8.5. 50,– ☐ Ve 8.5. 40,– ☐ Sn 9.5. 20,– ☐

Vstupné do Kulturního domu Junior:	do 23.4.	na místě
muži a mladíci	200,– ☐	250,– ☐
ženy a dívky	150,– ☐	200,– ☐

V ceně vstupného je zahrnuto: vstupné na všechny akce conu, startovné na turnaji, paintball (bez munice), párty a materiály (Speciál ZA, placka, CD ROM, časopisy, dary sponzorů).

Prezence, ubytování, video a počítače od 16 hodin 7. 5., program od 18 hodin, oficiální zahájení ve 20 hodin, ukončení 9. 5. ve 12 hodin. Turnaj MtG – sobota v 10 hod.

Pro výši vstupného platí datum kompletní platby. Variabilní symbol = rodné číslo.
Účet: Václav Pravda, Chotěboř 65, 572836-524/ 0600, AGB Chotěboř

Kontakt: Ladislav Pátek, Žitná 1461, 583 01 Chotěboř,
tel. 0453 / 32 73, e-mail `tov@autogen.cz`
Informace o programu, ubytování, stravování, přihlášky:
`http://amber.zine.cz`

PARCON '99

KOPŘIVNICE 2.–5. 7. 1999

Doprava

Pro neznalé místopisu – Kopřivnice se nalézá nedaleko Ostravy (cca 35 km, okres Nový Jičín). Spojení je poměrně dobré:

Vlakem – na hlavní trati Přerov – Bohumín (trať. č. 270) vystoupíte ve stanici Studénka (staví zde většina rychlíků) a lokálkou dorazíte do Kopřivnice (trať 304, doba jízdy ze Studénky cca 20 minut). Na vedlejší trati Kojetín – Ostrava (300) vystoupíte ve stanici Veřovice a opět po trati 304 vyrazíte do Kopřivnice.

Autobusem – dálkové spoje staví v Novém Jičíně a v Příboře, do Kopřivnice jezdí místní doprava.

Autem – z hlavního tahu Olomouc – Frýdek-Místek odbočíte za Novým Jičínem (při jízdě od Olomouce) nebo v Příboře (při jízdě od FM). Cesty jsou značeny.

Předpokládaný program

Pátek: Dojezd a ubytování účastníků, SF film(y), prezentace SF klubů a další. Prezence od 16:00, zahájení ve 20:00.

Sobota, neděle: Hlavní program, přednášky hostů, vyhlášení CKČ a předávání MLOKů, Pán prstenů jako divadelní představení, křest nových knih, neformální besedy s autory a celebritami fandomu, při jímaní nových SF klubů do fandomu, informace jak SF klub založit, kontakty, diskuse...

Pondělí (a dále): odjezd domů a příprava na další con!

Hosté

G. Kilworth, A. Sapkowski, P. W. Lech, T. Kolodziejczak a samozřejmě O. Neff, F. Vrbenská, J. Mostecký a další.

Ubytování a stravování

Pro členy SF klubů je připraveno ubytování na nedaleké ubytovně (pokoje 2+3 lůžka s vlastním soc. zařízením) v ceně 200,– Kč/noc. Vzhledem k velké koncentraci občerstvovacích a stravovacích zařízení v okolí místa konání pořadatelé stravování nezajišťují.

Pro ostatní fany činí vstupné 340 Kč, ubytování v ceně 150 Kč/noc na internátech (cca 20 minut chůze), bude i možnost zalehnout ve spacáku. Taktéž budeme možno zakoupit i jednodenní vstupenku (80 Kč, bez materiálů, materiály 100 Kč).

V ceně vstupného je zahrnut vstup na akce conu a materiály (pouze u plného vstupného) – MLOK, průvodce conem (včetně několika povídek od hostů conu) a další zajímavosti.

Přihláška PARCON '99

Jméno: Příjmení: Rodné číslo:

Ulice: Město: PSČ:

Vstupné: 340 Kč
(Vstup na akce Parconu a materiály – MLOK, průvodce a další)
Jednodenní vstupné: 80 Kč Datum: Materiály: ANO / NE*
(Bez materiálů)

Ubytování:	Pá 2.7.	So 3.7.	Ne 4.7.
Internát (150 Kč/noc) – 150 míst	☐	☐	☐
** hotel (250 Kč/noc) – 55 míst	☐	☐	☐
**** hotel (580 Kč/noc+snídaně) – 120 míst	☐	☐	☐
vlastní spacák (50 Kč/noc) – 50 míst	☐	☐	☐

Preferovaní spolubydlící**:

Celkem za ubytování: .....

Celkem za Parcon: .....

Datum: Podpis:

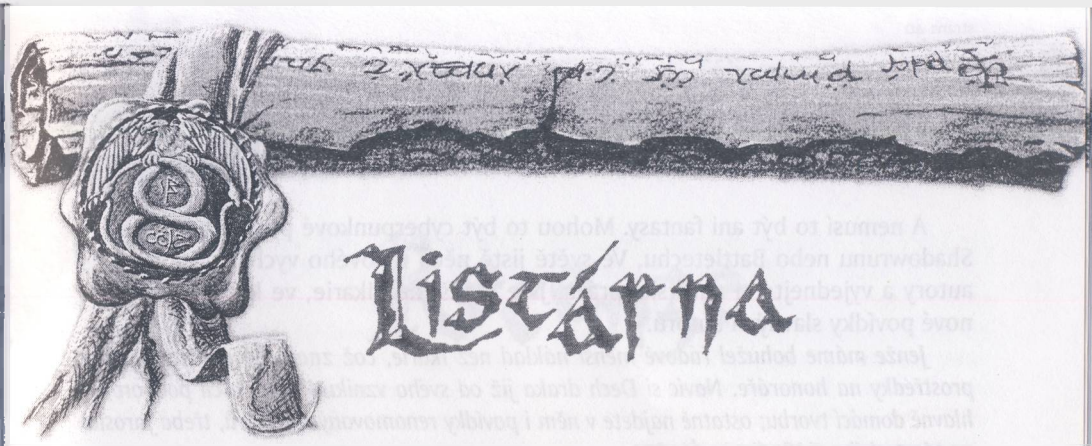
Výslednou částku uhraďte do 10. 6. 1999 na účet číslo: 4318239-124/2200 u IPB, divize Moravská spořitelna, jednatelství Kopřivnice (pro úhradu přes poštu: účet je veden na níže uvedenou adresu). Jako variabilní symbol uveďte rodné číslo!

POZOR! Počet míst je omezen, přihlaste se včas! Vyplněnou přihlášku odešlete na adresu: Roman Kresta, Štramberská 79/33, 742 21 Kopřivnice. Dotazy a informace: randalf@sci-fi.cz

Uzávěrka přihlášek (včetně platby): 10. 6. 1999.
Po tomto datu činí vstupné 400,– Kč a není zaručeno ubytování!

* Nehodící se škrtněte.

** Snahou pořadatelů bude vyhovět vašim preferencím, nelze však stoprocentně zaručit. Děkujeme za pochopení.



Listárna

Následující dopis bylo nutno redakčně zkrátit, vše podstatné však zůstalo zachováno.

Milá redakce Dechu draka!

K napsání tohoto dopisu mě přiměl článek pana Cyrila Broma, který zaslouženou kritikou drtí amatérské literární dílo v článku Jak nepsat v čísle 5/98. Je totiž velmi snadné kritizovat takovýto blábol, ale chyba se dá najít i v renomovaném časopise, jak hodlám za chvíli dokázat. Tato má kritika si klade za cíl pomoci zlepšit již tak velmi dobrou úroveň vašeho časopisu, podobně jako se zlepšuje plodnost stromu odřezáním nerodících větví.

Větší pozornost bych věnoval výběru povídek. Právě povídky by měly tvořit páteř každého literárního časopisu.

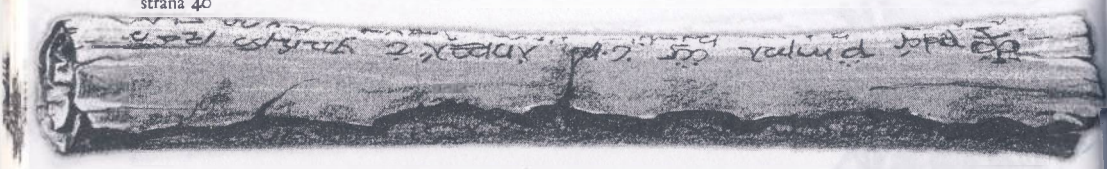
Dech draka ale není časopis čistě literární, nýbrž i herní. Někteří čtenáři by jistě naopak uvítali zmenšení prostoru věnovaného povídkám ve prospěch her.

Není tedy možné, aby se v jednom čísle objevovaly vedle naprostých perel i útvary z literárního hledska naprosto nezajímavé.

Zde se ovšem nabízí otazka, nakolik je takovéto dělení subjektivní. Co čtenář, to jiný vkus, a navíc i když je povídka kvalitní, nemusí se ještě líbit. Ostatně podíváte-li se do Ikarie, možná shledáte, že podobné problémy se vyskytují i tam. Mně osobně taky v každém čísle Ikarie připadají některé povídky dobré a jiné nezajímavé (například povídku, kterou mnoho lidí považuje za jednu z nejlepších v loňském roce, jsem nebyl schopen dočíst), ale považuji to primárně za otázku vkusu a teprve sekundárně kvality.

Povídky je třeba vybírat. A nemáte-li z čeho vybírat, překládejte z cizích časopisů, pátrejte ve fanzinech, nebo napište něco sami! Panu Bromovi nebude jistě činit potíže napsat slušnou povídku. Stačí, když se přidrží pravidel vlastní kritiky.

U překladů z cizích časopisů je hlavním problémem otázka autorských práv a honorářů. Pátrání ve fanzinech je těžké kvůli jejich malé dostupnosti a co se týče vlastní tvorby, Cyrilu Bromovi jsme již povídku otiskli – v čísle 2/98.



A nemusí to být ani fantasy. Mohou to být cyberpunkové povídky, na náměty Shadowrunu nebo Battletechu. Ve světě jistě něco takového vychází. Spojte se s autory a vyjednejte si autorská práva. Jste dražší než Ikarie, ve které vycházejí i nové povídky slavných autorů.

Jenže máme bohužel řádově menší náklad než Ikarie, což znamená podstatně nižší prostředky na honoráře. Navíc si Dech draka již od svého vzniku klade za cíl podporovat hlavně domácí tvorbu; ostatně najdete v něm i povídky renomovaných autorů, třeba Jaroslava Mosteckého či Vladimíra Šlechty.

Dalším slabým místem Dechu draka jsou jeskyně. Opět jako u povídek zde platí: Vybírejte! Není-li z čeho, pak tvořte nebo opisujte, přepisujte, upravujte, rozvádějte, doplňujte!

Na výběr moc nemáme – kvalitních jeskyní nám přichází ještě méně než kvalitních povídek. Na vlastní tvorbu opravdu čas nemáme a co se opisování týče, jednak by s tím museli autoři souhlasit a jednak ani není odkud – průměrná jeskyně v Dechu draka je rozhodně rozsáhlejší než průměrný herní fanzin, ve kterém by se nějaké dobrodružství eventuelně mohlo vyskytovat.

Rubrika Trumfy osudu mi při existenci specializovaného časopisu Legenda připadá jako zbytečná ztráta času. Příznivci Magicu si totiž koupí Legendu a nám ostatním text se spoustou odborných výrazů a odkazů na neznámé karty stejně nic neřekne.

Původním záměrem této rubriky bylo věnovat se i jiným karetním hrám než jen Magicu, ale nedaří se nám nalézt lidi, kteří by o nich dostatečně fundovaně psali (zatím se objevil jen článek o hře Rage).

Naopak Battletech se mi velmi líbí, už proto, že u nás zatím nic podobného neexistuje. Připadá mi však, že po skončení seriálu od pana Obdržálka ztratila tato rubrika tak trochu dech.

Seriál o strategii a tvorbě armád nemohl pokračovat do nekonečna. Současná témata (scénáře a nové OBRy) jsou možná pro někoho méně atraktivní; musíme však vybírat z příspěvků, které dostáváme, a žádný další teoretik Gilhadova ražení se zatím nevynořil.

Shrnutí na závěr: Všechny příspěvky (povídky, teoretické články, recenze, jeskyně,...) musí někdo napsat. Spousta lidí si je ráda a s nadšením přečte, ale jen málokdo je dokáže tvořit. Snažíme se takové přispěvatele vyhledávat, jak jen to jde. Ale naše země je malá, takže i lidí ochotných a schopných psát kvalitní články do herního časopisu je tu méně než třeba v Anglii, Německu či Polsku. Prostě to, jaký Dech draka bude, záleží hlavně na vás, čtenářích a potenciálních přispěvatelích.

odpovídal Martin Kučera

Recenze

Conan - vrah králů

Jaroslav Mostecký – co k tomu dodat? Tenhle pán je snad nejuniverzálnějším spisovatelem v českých zemích. Začínal jako fantasy povídkář, pak si střihl vikingský román, chvíli na to klasickou science fiction, sbírku horrorových povídek a aby byla paleta kompletní, střihl si i Conana.

Již dopředu upozorňuji, že nejsem žádný odborník na díla Howardových epigonů, takže nemohu posoudit přesnost světa, ve kterém se nové Conanovo dobrodružství odehrává. V tomto případě mi nezbývá nic jiného, než spoléhat na redakční práci Egona Čierného, mimochodem největší kapacity na barbarova dobrodružství v českých zemích.

Conan se hned v úvodu setkává s druhou hlavní postavou, nájemným vrahem Iaianem, který dostal zakázku na zabití krále Modermiho. Ten už je však mrtev a na zingarském trůnu sedí Conanův přítel Santiddio. Conan se s Iaianem hloupě vsadí, a výsledek... Santiddio umírá a Conan je obviněn z královraždy. Musí prchnout a společně s Iaianem se vydává do Ophirského království, kde jej čeká další práce...

Není to tak dávno, co jsem se zapřísahal, že už nikdy nebudu číst žádné další Conany, kteří nejsou z pera R. E. Howarda. Několik jsem se jich pokoušel přelouskat a získal jsem dojem, že je píší pouze spisovatelé, kteří nejsou schopni si vymyslet svůj vlastní svět a psát dost kvalitně na to, aby se uchytili. Tentokrát jsem však udělal výjimku a rozhodně toho nelituji. Knihy Jaroslava Mosteckého jsem měl vždycky rád a tak jsem překousl

i to, že píše zrovna o Conanovi. A byl jsem velmi překvapen. Mostecký opět prokázal že velice dobře ovládá spisovatelské řemeslo a dokáže vymyslet kvalitní dějovou linku. Vše vždy přikořeření pěkně vymyšlenými originálními příšerkami a také po jazykové stránce se téměř vždy blíží dokonalosti. To však není důvod, proč je jeho Conan jedním z nejlepších. Nejdůležitější vlastností oné knihy je totiž bezvýhradné respektování stylu R. E. Howarda. Z celého textu sálá autorův kladný vztah k hlavnímu hrdinovi. Je to stejné jako když Jiří Krampol začal po Františku Filipovském dabovat Louise de Funése. „Dělat to jinak by byla blbost." Mostecký si to velmi dobře uvědomuje. A těm, kteří o tom pochybují, doporučuji přečíst si poslední dva odstavce knihy. Připravíte se sice o pointu, ale zjistíte, že i dnes se dá psát „staře" a přitom poeticky a s nadhledem.

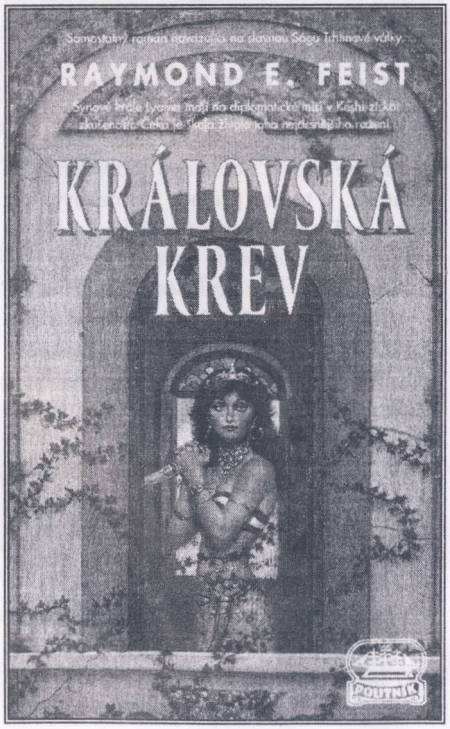
Co napsat závěrem? Asi to není nejlepší Mosteckého kniha, ale určitě je to (kromě Howarda, samozřejmě) nejlepší Conan, který kdy v češtině vyšel.

Jaroslav Mostecký: Conan a vrah králů. Obálka Jan Patrik Krásný. Praha, Poutník 1999. 350 s. 159 Kč.

Martin Heneš

Znovu v Midkemii

Ani nám neuplynula až tak dlouhá doba a již opět se nám na našem knižním trhu výrazně hlásí Raymond E. Feist. *Ságu Trhlinové války* následoval cyklus *Impérium*, který Feist napsal spolu s Jenny Wurtsovou, a po tomto zevrubném pohledu do tsuranského světa se autor, tentokrát již opět sám, vrací na Midkemii. Spolu s ním jsme po letech svědky dalších osudů rodu prince Aruthy, avšak těžiště událostí již nyní spočívá na bedrech Aruthových dvou starších synů Borrice a Erlanda. Dvojčata, i když je jim už sedmnáct let, nehodlají brát na vědomí budoucí panovnické povinnosti a odpovědnost, až se Arutha cítí povinen zakročit a vysílá je jako reprezentanty Ostrovního království na oslavu narozenin císařovny Keshe. Doprovázejí je naši staří známí – baron James, kancléř Krondoru, a baron Locklear, rytíř-maršálek Krondoru, kteří sehráli významnou roli v dobách Trhlinové války. Cesta je však vše možné, jen ne poklidným a nezávazným výletem. Těsně za hranicemi Keshe jsou přepadeni a princ Borric, pravděpodobný budoucí dědic královské koruny Ostrovního království, je unesen do otroctví. Podaří se mu však uprchnout a po řadě dobrodružství, při nichž mu pomáhají „antikouzelník" Nakor a odvážný strážce



karavan Ghula Budé, dorazí za bratrem do Keshe. Jeho bratr Erland mezitím pokračoval v cestě a ani jeho osudy nebyly prosté nebezpečí, neboť celé poselství Ostrovního království se stalo pouhou figurkou v rozehrané šachové partii o budoucnost Keshe i okolních zemí. Pro naše hrdiny by tato hra asi nedopadla slavně, kdyby jim nepomáhala Jamesova žena Gamina, dcera mága Puga, která po svém otci a tsuranské matce Katale zdědila jisté nadpřirozené vlastnosti. Ovšem, jak to všechno vlastně dopadlo, to vám líp než já poví sám pan Feist.

Raymond E. Feist je autor, který si zaslouží uznání. Je jedním z mála autorů fantasy, kteří chápou, že méně je někdy více. Jen spisovatel s vnitřní disciplinou a bez přehnané ješitnosti si dovolí napsat po veleúspěšné fantasy sérii román, který má omezený počet stran a žádné pokračování, který pouze volně navazuje na předchozí díla, ale stojí zcela samostatně. Málokdo dobrovolně pošle oblíbené hrdiny do důchodu a začne vytvářet jejich následovníky s vědomím, že laťka, kterou mu kladou jejich předchůdci, leží pořádně vysoko. Ne každému spisovateli se podaří vyhnout se osvědčeným dějovým a povahovým vzorcům a modelům, které se dotyčnému bohatě osvědčily v předchozích knihách, na nichž si udělal jméno. Feist si ovšem ponechal jeden rys, který de facto dominoval v celé sérii Impérium, což však rozhodně není románu na škodu. Myslím tím umění charakteristiky postav a především cit pro přesvědčivé psychologické portréty. Feist je vytříbený stylista, který umí čtenáře vtáhnout do děje, který vzácně odhadne, kdy by měly děj posouvat dopředu meče a kdy mozkové buňky. Svět Keshe, kam nás autor zavádí poprvé, má v jemnostech dvorního boje o moc a zároveň své krutosti mnohem blíže k tsuranskému světu než k Ostrovnímu království, má však svérázné rysy a v žádném případě to není jen nějaká narychlo načrtnutá napodobenina Velké hry.

Shrnuto: Feist opět přichází s něčím novým a zajímavým. Tento autor neustále podává důkazy o své bohaté invenci a můžeme se těšit na to, čím nás překvapí příště.

Raymond E. Feist – Královská krev. Přel. Robert Čapek. Obálka Don Maitz. Praha, United Fans a.s. 1998. 365 s. 189 Kč.

Zdeněk Sladovník

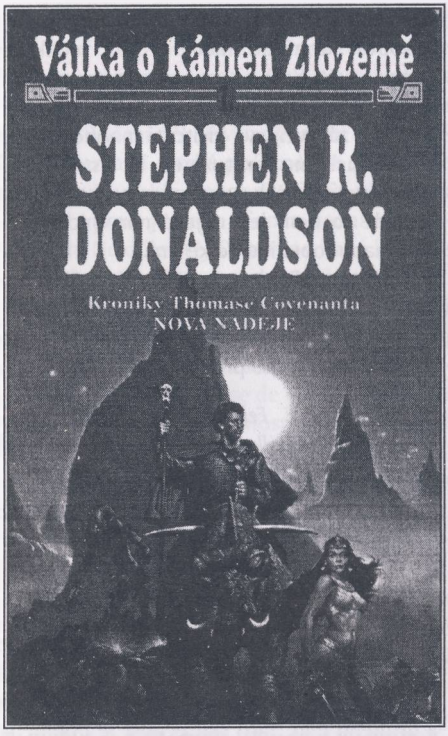
Válka o kámen Zlozemě

Varování na úvod: nakladatelství Classic se podařila vskutku mimořádná chyba – zaměnilo na obálce označení prvního a druhého dílu. Tato skutečnost je doplněna hrubkami zanechanými v textu překladatelkou a korektory (byli-li tací) obou knih. Nečtěte je v převráceném pořadí, jako já – to si tedy nepomůžete. Odjedete-li na víkend s knihou označenou jako díl I., strávíte moře času dohadováním se souvislostí a předchozího děje a četba skutečného prvního dílu pak pro vás bude jen ověřováním vydedukovaných informací (no, pár věcí jistě nevydedukujete).

Končina si po čtyřiceti letech znovu povolává Bezvěrce, Thomase Covenanta,

PSAVCI, POZOR!

Nezapomeňte, že 30. dubna je uzávěrka soutěže
O železnou rukavici lorda Trollslayera
Podrobnosti naleznete v Dechu draka 1/99.



v naději, že jim pomůže s použitím divoké magie bílého zlata. Covenant, v jehož světě uběhl mnohem kratší čas, je opět po uši v problémech se svou leprou. Právě se s ním však pokoušela mluvit jeho bývalá žena, Joan – prý ho potřebuje. Thomas není násilným vytržením ze svého světa vůbec nadšen a znovu, stejně jako v prvním dílu, se pokouší „přežít sen" a zmizet. Tento jeho postoj většina obyvatel Končiny nechápe.

Mnozí ho nenávidí v souvislosti s dřívějším ošklivým chováním s dosud ošklivými následky (to není tak úplně pravda – Elena je hezká). Jen několik lidí se alespoň částečně dokáže vcítit do jeho situace. Všichni však po něm chtějí činy – a to je přesně to, čeho se Bezvěrec nehodlá dopustit. Nedokáže ovládat moc svého snubního prstenu.

V knize se střídají dvě dějové linie – nerovný boj maršála Troye, také bývalého Pozemšťana, s poněkud příliš velikou armádou nepřátel, a výprava Thomase a jeho dcery, nejvyšší paní Eleny, za informacemi – za sedmým oddílem zanechaným Pánem Kevinem na neznámém místě...

Je to docela čtivě a svěže napsaná fantasy s poněkud neobvyklým hlavním nehrdinou. (Ostatně jsou tam i dlouhé pasáže, kde jde víc o maršála Troye, který je Covenantovým opakem – ze všech sil se snaží pomoci světu, v němž se také zcela nečekaně objevil.) Své si užijí milovníci krvavých popisů bitev, magie i podivných tvorů a mocných prastarých bytostí... Jen ty radostné výkřiky Marion Zimmer Bradley uvedené vzadu na obálce považujte za dosti nadsazené.

Stephen R. Donaldson: Válka o kámen Zlozemě I,II. Přel. Věra Pohorliaková. Obálka Oliviero Berni. Nakladatelství Classic, 1999. 300 s., 109 Kč, 308 s., 109 Kč.

Hana Vlčinská

Velká válka

V této nové knize opět zavítáme na známou Pratchettovu Zeměplochu a setkáme se znovu s jeho svérázným hrdinou Karotkou Rudykopalssonem, kapitánem Městské hlídky.

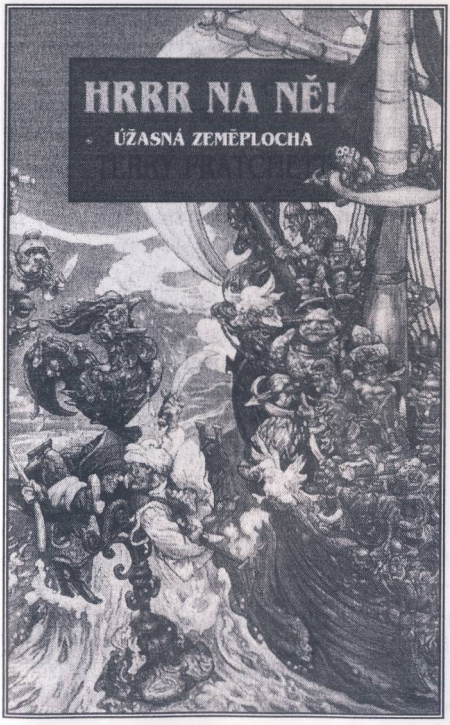
Hlídka prošla od minulého dílu (*Muži ve zbrani*) mnohými změnami. Kapitán Elánius se šťastně (?) oženil, Hlídka získala na prestiži a naverbovala spoustu nových mužů i žen, lidí i nelidí a živých i nemrtvých. Stále v ní působí desátník Nóblhóch, seržant Tračník, troll Navážka i vlkodlačice Angua.

Zdánlivě je všechno v pořádku. Náhle se však z moře – přesně mezi Ankh-Morporkhem a Klačí – vynoří větrná korouhev a za ní už dávno ztracený, ne však zapome-

nutý, světadíl Lepš. Nastanou spory o to, čí tento světadíl je, okamžitě jsou zapomenuty rozpory mezirasové a nastanou národnostní, a kapitán Elánius se rozhodne bojovat v čele své věrné Hlídky proti zločinu ze všech největšímu – válce – a všechny její účastníky, bude-li to nutné, třeba i zatknout.

Seržant Nóblhoch, který se potýká s vlastními sexuálními problémy, se dostane mezi harémové dívky. Ovšem to, co s nimi zažije, zdaleka nenaplňuje jeho představy. Ankh-Morporkský Patricij je nucen bojovat za opětné navrácení vlády nad Ankh-Morporkem a Navážka má jediný problém – udržet svůj mozek v dostatečně nízké teplotě na to, aby vůbec mohl myslet.

V této knize autor opouští alespoň na chvíli Ankh-Morpork a seznamuje nás s exotickou Klačí.



Výborný je opět překlad Jana Kantůrka. Celkově tato kniha, přestože nijak výrazně nevyčnívá, Zeměploše rozhodně neubírá na půvabu a patří k tomu povedenějšímu, co Pratchett napsal.

Terry Pratchett: Hrr na ně! Přel. Jan Kantůrek. Obálka Josh Kirby. Praha, Talpress 1999. 486 s. 189 Kč.

Hana Žídková

Rozbouřená moře

„Nemám rád trilogie," říkávám s oblibou. A tento výrok vztahuji i k tetralogiím a pentalogiím. Či ještě objemnějším spiskům. Pominu-li některé výrazné výjimky (mám na mysli samozřejmě božského Tolkiena, pozoruhodné, byť místy slabší zaklínačské příběhy, nebo pětidílnou galakticko-stopařskou trilogii Adamsovu), získal jsem během pobírání čtenářských zkušeností dojem, že většinou jde o nafouklé, nakvašené tlustohlouposti, bobtnající spíše z očividné autorsko-vydavatelské obchodní vypočítavosti, než z touhy stvořit velký příběh. Dobrá povídka, novela či rozumně hutný román prokáží spisovatelovy schopnosti podle mého lépe, než obézní vatovaná sága. A také mi udělají větší radost. Už třeba jen proto, že za ně nevyrazím třikráte dvě stě korun...

Jsou ale samozřejmě i autoři, kteří sice nepatří do „první ligy" a ságy píší, a přece se dají s potěšením číst. Mezi takové jsem si nyní zařadil D. Duncana, kanadského autora tetralogie *Muži a slova*, jejímuž třetímu dílu, nazvanému *Rozbouřená moře*, je věnována tato recenze.

Duncan si stvořil vcelku složitý a komplexně se tvářící fantastický svět. Jeho politickým centrem je říše Impirie, jejíž podoba je inspirována Římem. Vojenská terminologie a politický systém říše, existence

impériem ovládaných satelitních států či odkazy na severské barbarské země tuto inspiraci dokreslují.

Duncanův svět nepostrádá žádné z atributů, které mohou být považovány za typické pro „správnou fantasy" – žijí zde draci, existuje tu magie, elfové nemají rádi trpaslíky, jsou tu gnómové, goblini, tvrdí seveřané (zde jotnaři)... A „skutečná moc" je v rukou Čarodějů, kteří na šachovnici velkého dění tahají figurkami lidských osudů.

Magii Duncan vysvětluje pomocí Slov – každý, kdo získal Slovo, ovládá magii. Čím více Slov by se vám, pokud byste snad byli některou z Duncanových postav, podařilo získat, tím mocnější byste byli. Konečně svět, ve kterém mají slova tu správnou váhu!

Myslím, že nemá smysl jakkoli podrobně popisovat děj – vtip bývá v tom, že u rozsáhlejších kousků, mezi které tato tetralogie jaksi patří, se o něm dá těžko psát bez zabřednutí do sítě souvislostí. Proto jen napíšu, že příběh se odehrává ve dvou základních dějových liniích. Hlavní postavou jedné je Inos, legitimní panovnice patrně nepříliš významného království Krasnegar, která je honěna od čerta k ďáblu v síti politických a magických intrik. Byla připravena o svůj trůn – a na svém permanentním útěku, kdy prchá z moci jednoho čaroděje pod vliv druhého, se snaží svou korunu znovu získat. Děj druhé linie se točí okolo putování kouzelnými schopnostmi nadaného Rapa, jenž dívku Inos hledá – ač je chlapcem prostého rodu (což je poměrně klasické schéma), královnu miluje a chce jí pomoci k onomu uzmutému trůnu.

Rozbouřená moře, třetí díl Duncanovy tetralogie, jsem četl stylem, jaký by se ságomilcům určitě nelíbil – neznám předchozí díly a knihu jsem vzal do ruky „jen kvůli recenzi". Vrchol neúcty, dalo by se jistě napsat. Ale tento můj vpád do rozehrané hry snad nebyl zcela bez smyslu. Ocitl jsem se tak totiž v příběhu, který pro mě byl naplněný tajemstvím již dávno převyprávěných dějů, což mému čtení přidalo rozměr bádání a objevování v náznacích. A to mám rád. Navíc jsem měl možnost ozkoušet si, že Duncan dokáže přitáhnout i čtenáře zcela neznalého věci.

Tato přitažlivost tkví především ve schopnosti konstruovat fabuli bez viditelné křeče, v celkem přesvědčivé hře s postavami a ve snaze o životnost vyprávěného.

Co se charakterů týče, není sice Duncan takovým mistrem v črtání postav jako například Sapkowski, ale jeho hrdinové nejsou zcela typické a poněkud voskové kusy „knižního masa", jaké nacházíme třeba u Gemmella.

Duncan se navíc nebojí jemného humoru a jeho dialogy mají švih a spád. Nadchlo mě kupříkladu setkání Rapa s gnómským čarodějem Ishistem, páchnoucím hovňouskem, který má ve své gnómské pokleslosti hlídat několik desítek nádherných draků. Duncan zde projevil velmi sympatický sklon k hnusnému fekálnímu laškování. Je to sice hnus, ale je vtipný. Zvlášť některé pikantní poznámky ohledně detailů gnómovy pokožky mají drajf.

Poněkud slabší – byť v dnešních poměrech se to může zdát zbytečným štěkáním – je překlad, který se sice většinou drží zuby nehty standardu, ale chvílemi sklouzne k nechtěné komičnosti. Zejména některá přirovnání působí v českém jazykovém kontextu trochu divně – zkrátka není možné překládat je doslova. („Koně byli klidní jako želatinový puding" – he?)

Když ovšem na překlad zapomenu, musím napsat, že Duncanova *Rozbouřená moře* jsou v oblasti fantasy mírně nadprůměrnou knihou, která absencí blbosti i slušnou úrovní zpracování neuráží čtenáře, a nenudí a pobaví. Přiznávám dokonce, že uvažuji o koupi posledního dílu. Hm... což ale nic nemění na tom, že dál budu tvrdit, co jsem napsal na začátku: „Nemám rád trilogie." Pochopte – zásada je zásada. A jedna vlaštovka jaro nedělá.

Dave Duncan: Rozbouřená moře (Muži a Slova III.). Přel. Jan Mrlík. Obálka David Spáčil. Olomouc, Netopejr 1999. 464 s. 189 Kč.

Jakub Macek

Máte rádi originální fantasy?
Fantasy působivou, plnou zvláštní magie?
Chcete poznat tajemný svět magických řádů?

Pokud ano, pořiďte si knihu, již napsal mladý polský autor

Piotr Witold Lech

ROKHORM Z ARON

Dobrodružství mnicha magického řádu ARON, který prochází světem jako Lovec a Poutník a ze všech sil pomáhá dobru proti zlu. Polská fantasy není jen Sapkowski!

Vydalo nakladatelství LEONARDO
Doporučená cena 129,– Kč

K dostání u všech dobrých knihkupců

Na dobírku možno objednat v knihkupectví:
WS, Táborská 42, 140 00 Praha 4, tel. 02 / 692 49 04 nebo
GERALT, Stodolní 11, 701 00 Ostrava 1, tel. 0603 / 857 195

Trumfy osudu

Limited turnaje

podruhé

Ivan „Isič“ Stanoev

V minulém čísle jsem se zaobíral drafty a sealed decky spíše teoreticky, tentokrát se podrobněji podívám na dvě Urzovy edice. Složení karet v US a UL se dost liší od předchozích dvou bloků Rath cycle a **Mirage – Visons – Weatherlight**. Oba předchozí formáty byly plné levných a útočných nestvůr. V Mirage měla spousta běžných potvor flanking, který jste využili především v útoku, k tomu tady byly karty jako *Man-o'-War* nebo *River Boa*. **Tempest** zase přinesl rychlé neblokovatelné nestvůry v podobě shadow. Naproti tomu US je daleko méně agresivní, chybí zde neblokovatelné nestvůry a hru obvykle rozhoduje pár silných karet. To samo o sobě by jistě bylo vítanou změnou, jen je škoda, že zde vyšlo několik příliš silných karet jako *Pestilence*, *Zephid's Embrace* nebo *Phyrexian Processor*. Díky tomu, že hry bývají delší je větší šance, že si je soupeř lízne a jediná solidní odpověď na *Processor* je *Disenchant* nebo *Barinn*.

Po pár draftech zjistíte, že zde nerozhoduje až tak moc počet životů a můžete si tak lepší triky šetřit až pro nejhorší situaci. Nemusíte se bát direktu v červené, ani shadow nestvůr. Jediné commony, které mohou ohrozit přímo vaše životy jsou v černé *Pestilence* a variace na *Drain Life – Corrupt* a *Lava Axe* v červné. Díky tomu hru rozhoduje většinou několik málo neblokovatelných nestvůr nebo nějaká broken karta. Mustíte proto mnohem více vážit, kdy a na co použijete své zabíjení

potvor. To je dost změna proti formátu s **Tempestem**, kde stačilo obyčejně švihout první soupeřovu potvoru, která vám stála v cestě a pokračovat v ubíjené shadowy.

Velmi důležitou roli hrají v US enchantmenty. Je tu už zmiňovaná *Pestilence* a několik silných neobvyklých a vzácných enchantmentů, proto pokud máte proti nim alespoň jednu kartu, neváhejte s jejím zařazením do základu. K nejlepším kartám do draftu patří všechny creatury enchantmenty typu „nestvůra dostane +2/+2, flying" a nějakou abilitu.

Dobré je vědět, jak vypadá taková typická nestvůra v edici. Např. u Tempestu měla většina běžných nestvůr pouze 1 život a 2–3 do útoku, takže takový *Fireslinger* patřil k největším zabijákům. Kdo mě zná, ví, že mojí nejoblíbenější kombinací v **Tempestech** byla modro-bílá díky spoustě želv, čili nestvůr 1/4, které spolehlivě zastavily soupeřův útok. Naproti tomu typická nestvůra v US má 2/2 nebo 3/3 a případně echo. Zapomeňte proto na karty jako *Shower of Sparks* či *Sicken*. Pro kvalitní nestvůru do obrany v US platí, čím větší, tím lepší. Jen si musíte dát pozor, aby jste nenabrali příliš mnoho drahých potvor s echem a soupeř vás nezabil příliš rychle těmi svými slabými. Trochu změna nastala s příchodem Legacy, kde je přece jen dost potvor s jedním životem. Ale vzhledem k tomu, že se obvykle hrává s dvěma boostery **Ságy** a pouze jednou **Legacy**, nemá to takový vliv. Nicméně po vyjití **Destiny**, kdy se bude hrát s jedním boosterem od každé edice se může vše změnit.

Urzův blok přinesl i pár nových abilit. Echo je v limited formátu jen drobný postih dostatečně vyvážen silou nestvůr a většina nestvůr s echem patří k té lepší půlce. Dále tu máme sleeping enchantmenty, zde je potřeba hlavně rozlišovat, při jaké příležitosti obživnou. Zelené, které potřebují velmi konkrétní situaci, jsou nejslabší. Bílé, které se probudí při seslání nestvůr, jsou již dobře hratelné, stejně jako modré, které se zaktivují při jakémkoliv kouzle. Jen byste se měli vyvarovat enchantmentů, z kterých se stane slabá nestvůra, jako *Veil of Birds*. Cycling patří spíše k tomu méně zajímavému. Některé karty s cyclingem stejně nebudete chtít nikdy cyclovat a jsou díky němu pouze dražší a zbytek zařadíte, jen když budete potřebovat naplnit 40-ti kartové minimum. Za zmínku stojí jen země, které se rozhodně vyplatí. Platí nevykládat je, pokud nemusíte, i za cenu menšího zdržení, jinak si budete rvát vlasy, když vám poté dojdou čtyři země v řadě. Když už jsme u zemí, velmi silné jsou země-nestvůry z UL, které bývají v draftu rozebrány hodně rychle.

A teď už se podívejme podrobněji na jednotlivé barvy a jejich kombinace.

Černá

Jednoznačně nejlepší barvou v draftu **Saga–Saga–Legacy** je černá. Často stává, že si ji rozebere pět lidí a všichni postaví solidní deck. Černá disponuje nejsilnějším commonem, jaký byl kdy pro drafty vydán – *Pestilencí*. Ta dokáže často sama o sobě vyhrát hru, je jedno kdo má víc životů nebo nestvůr, *Pestilnce* vše srovná a v nejhorším to skončí remízou. Kromě toho je v černé nejlepší zabíjení – *Expunge*, kva-

litní letectvo a v **Legacy** celá řada nestvůr, které se umí proměnit v zabíjení, jako *Phyrexian Debaser*. *Corrupt* představuje jedno z mála přímých zranění do soupeře a navíc přidá potřebné životy pro moření. Vůbec všechny karty v černé jako by byly dělány do kombinace k *Pestilenci*. *Despondency* zastaví rychlou nestvůru a po moru se vrátí do ruky. *Thrull* dodá za obětování dvě černé na větší zamoření a zbývajícími nestvůrami můžete napumpovat *Phyrexian Ghoula*, který zvrátí počet životů a udrží *Pestilenci* na stole.

Nejlepší kombinace, jakou můžete nadraftovat, je černo-bílá. Stačí nabrat několik rychlých černých a bílých letců, hromadu zabíjení, tolik potřebný *Disenchant* a případně ještě nějaké preventovaní. Pro ukázku vám popíšu průběh jedné hry, kterou jsem skutečně sehrál proti červeno-bílému balíku: Druhé kolo 3/2 *Skirge*, třetí kolo *Opal Gargoyle*, která záhy ožívá, ale protože jsem nehrál summon, přežívá *Skirge*. Čtvrté kolo *Expunge*, páté kolo *Pacifism* a *Healing Salve*, abych zachránil *Skirge*. Šesté kolo *Befoul*, sedmé *Disenchant* na soupeřovu runu. Game Over.

Podobně funguje černá s modrou, jen místo zabíjení a preventování naberte counterování a případně vracení do ruky. Stejně jako v modré je tu několik hratelných sleeping enchantmentů, které fungují se *Skittering Skirgem*.

Solidní kombinace je i černozelená, kterou ale snadno zastaví jeden anděl s protekcí, v černé se ho nezbavíte a v zelené je proti němu jen minimu karet.

Jediná kombinace, které byste se měli vyvarovat, je červeno-černá, jednak se k sobě karty v těchto barvách moc nehodí, ale hlavně si neporadíte s enchantmenty. Mohu vám zaručit, že když naberete tyto barvy, potkáte alespoň dvakrát bílou, která vás utrápí runami a nestvůrami s protekcí.

Zelená

Ač je to k nevíře, druhou nejlepší barvou v Urza bloku je zelená. Chybí jí sice zabíjení potvor, ale má jako jediná solidní armádu pozemních nestvůr. Najdete zde rychlé nestvůry jako *Wild Dogs*, těžko překonatelné obránce jako *Acridian* a pořádné tlouštíky do pozdější fáze hry jako *Blanchwood Treefolk* či *Yavimaya Wurm*. Nesmím zapomenou na *Simian Grunts*, jeden z nejlepších commonů v těchto edicích. Je to sice nestvůra, ale díky tomu, že se hraje kdykoliv, je velká šance, aby posloužila i jako zabíjení. Dva nejlepší nenestvůrové commony jsou *Symbiosys* a *Rancor*. Největším nedostatkem zelené je absence neblokovatelných a létajících nestvůr, proto si musíte vážit každého *Treetop Rangera*, který má alespoň poloviční flying.

Zelená se dá kombinovat prakticky s jakoukoliv barvou, nejvíce se mně ale osvědčila trojbarevná zelená. Základ tvoří takových 12 zelených karet, ty jsou doplněny tak 8 kartami druhé barvy a dvěmi až třemi kartami třetí barvy. V zelené naberete kvalitní nestvůry a nejsilnější triky. O ostatních barvách se můžete rozhodovat až během druhého a třetího boosteru. Modrá může doplnit tolik potřebné flyery, stejně jako bílá, kde je navíc i *Pacifism* či *Path of Peace*. V červené

se může hodit jakýkoliv direct damage, v černé třeba *Expunge*. Důležité je brát v doplňkových barvách pouze karty přes jednu barevnou manu. Hodí se karty, které vám mohou zajistit potřebnou manu, tzn. cyclovací země, *Fretille Ground*, *Yavimaya Granger* či *Crop Rotation*, která může navíc najít zemi z Legacy.

Další možnost představuje červeno-zelený útočný balíček. Je to vlastně jediná možnost, jak v **Urze** postavit deck založený na malých nestvůrách. Tato strategie se ale může osvědčit jen pokud ji nezkouší u stolu nikdo další, jinak nenaberete dostatek potřebných karet. Základ tvoří rychlé levné bytosti jako *Patrola*, *Jaguar* či *Acridian*, velmi důležitý je *Treetop Ranger*. Ty jsou doplněny direct damagem (*Arc Lightning*, *Parch*, *Ghitu Slinger*, *Heat Ray*) a posilováním nestvůr (*Rancor*, *Symbiosis*, *Ghitu War Cry*). K tomu potřebujete pár karet, které vám umožní ukončit hru ve střední fázi. Sem patří obě *Embrace*, *Acidic Soil* a karty, které učiní vaše nestvůry neblokovatelné, jako *Falter* či *Outmanever*.

Bílá

Sílá bílé je především v létacích bytostech jako *Opal Gargoyle*, *Pegasus Charger* nebo *Sustainer of Realm*. To je doplněno užitečnými kartami typu *Pacifism*, *Disenchant* a jednou z nejlepších commonových nestvůr *Samite Healerem*. Jedinou slabinou bílé je nedostatek pozemních nestvůr, místo kterých má runy a v **Legacy** zase několik hodně slabých triků.

Bílá se obvykle hraje s černou nebo modrou. Modro-bílá bývá volbou hráčů, kteří mají rádi defenzívní hru a je poměrně náročná na hraní i správné nadraftování. Je potřeba se hodně dívat, jaké karty berou ostatní. Otevřelo se hodně *Embrací*? Mustíte vzít *Enchant Alternation* místo *Power Sinku*. Byla silná červená – zařaďte červenou runu do základu atd. Často se musíte potýkat s nedostatkem bytostí, kterých je v těchto dvou barvách vůbec nejméně, a budete muset často místo lepšího triku vzít průměrnou bytost. Páteř balíku tvoří enchantmenty jako *Pacifism*, runy, sleeping enchantmenty, nejobávanější kartou proto bývá *Hush*.

Bílo-zelená je přinejmenším zvláštní. Často se vám sice podaří zastavit soupeřův nápor, ale většinou vám chybí karty, která by zvrátily hru na vaši stranu. Nezbytnost je dávat přednost zabíjení a flyerům před čímkoliv jiným

Červeno-bílá není v tomto formátu příliš oblíbenou variantou a pokud už chcete agresivní balík, je lepší brát červeno-zelenou.

Modrá

Modrá se bere obvykle pouze jako druhá, doplňková barva. Má sice nejlepší letectvo, jenže zbytek míst zabírají těžko použitelné triky a občas se stane, že v modré nejde vůbec nic. Na druhou stranu má řadu ultrasilných uncommonů a rér, jako *Zephid's Embrace*, *Barinn*, *Palinchorn* či *Morphling*, jenže na ně se v draftu nedá spoléhat. Chybí klasický *Counterspell* a většina přerušovadel je celkem slabá, nejlepší je asi *Power Sink* a *Annul*. Z nestvůr stojí za zmínku kromě flyerů jen Horseshoe Crab pokud k němu naberete *Hermetic Study* a *Wizard Mentor*, který bude zajímavý hlavně až se začne hrát podle šestoedičních pravidel.

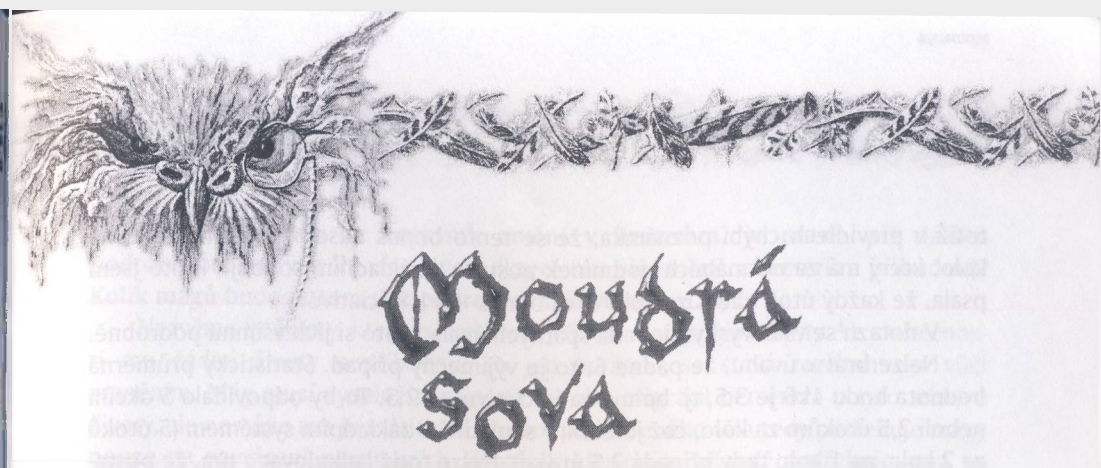
Pokud se dostanete do situace, že v prvním boosteru otevřete některé silné modré réro, je asi nejlepší zkusit jako druhou barvu zelenou, která vás může zachránit i pokud v modré již nic dalšího nebude. Po zemi zastavíte soupeře zelenými potvůrkami a čekáte, dokud vám nedojde silná modrá létačka. K zahození není v tomto balíku *Launch*, který udělá letce ze zelených pašíků a nezbytností je jeden *Rescind*. Counterování je v této kombinaci slabé, protože budete věčně potapování za placení drahých nestvůr a echa.

Zajímavou kombinaci skýtá modrá s červenou, hlavně díky kartám z **Legacy**. Navíc jsou to dvě nejslabší barvy, takže bývají nejméně draftovány. Najdete zde řadu zajímavých kombinací. *Wizard Mentor* funguje s *Ghitu Slingerem* nebo *Avalanche Raidery*. Kombinací *Hermetic Study*, *Waethetseed Faerii* a direct damage získáte balíček, který upinká každou potvoru a nakonec i soupeře. V tomto balíku je naopak counterování celkem potřeba, hodí se obzvlášť *Intervene*, které ochrání vašeho střílеče nebo zruší soupeřovi *Embrace*. V červené a modré jsou taky nejlepší landestrukční kouzla. Ano je to tak, v modré je totiž *Slow Motion*, které si můžete přeložit taky jako „za tři many znič dvě země dle soupeřova výběru". Díky tomu se i takový slabý kus jako *Pendrel Flux*, který obvykle zůstává mezi posledními kartami, stává zabíjením.

Červená

Na závěr jsem si nechal nejslabší barvu US a UL. Červená má podobně jako zelená spoustu nestvůr, jenže ji chybí větší potvory a letectvo. Má sice direct damage, ale musíte se obejít bez X-ovky do hráče. K tomu průměrná bytost v **Urze** má tak obranu tak tři, díky čemuž jsou directy do nestvůr trochu slaší. Jak bývá zvykem, červená má několik zvratových karet mezi réry a uncommony, jako *Wildfire*, *Faultline*, *Crater Hellion* či *Pyromancy*. Příliš se ale nehodí do kombinace s malými pozemními potvorami, jimiž tato barva disponuje. Červená se proto stejně jako modrá hraje pouze jako doplňková barva. O všech možných kombinacích jsem se už zmínil u ostatních barev, takže to je pro tentokrát skoro vše.

Příště, aby nebylo Urzy málo, si povíme něco o Urza constructed, tedy balících poskládaných pouze z karet **Sagy** *a* **Legacy**. *To už budu o mnoho moudřejší než teď, neboť za mnou bude Pro Tour v New Yorku, kde se bude hrát právě tento formát.*



Může postava nosit více než jedno brnění?

Ne, žádný tvor nemůže nosit několik vrstev brnění na sobě.

Má na tlak vody v případě, že se teleportační démon používá jako čerpadlo, nějaký vliv rozdíl výšek bran? Dá se teleport použít jako vydatný zdroj vody vysoko v horách nebo na poušti?

V původní verzi teleportu se počítalo i s potenciální energií přenášeného předmětu (na přenesení předmětu do větší výšky by bylo potřebné vynaložit určitou práci), ovšem po dalších úvahách jsme od toho upustili, protože by to bylo příliš složité. Takže k nějakému vytváření perpetua mobile tím, že bys vodní tok pomocí teleportu přemisťoval někam do výšin, bys teleport zneužívat neměl. Jinak vodu je principielně možné skrz teleport přenášet, čím užší pramínek, tím rychleji musí téci.

Můj dotaz se týká kouzla *rychlost*, použitého v rozšířeném soubojovém systému:

V odpovědích na dotazy hráčů ohledně tohoto kouzla píšete, že „*rychlost* de facto znamená zdvojnásobení počtu akcí", což je však v rozporu s pravidly pro rozšířený soubojový systém, kde se uvádí pouze bonus na iniciativu +6.

Příklad: Podle pravidel šermíř na 15–20 úrovni má mít 5 útoků za 2 kola, to znamená iniciativu 9+1k6 (berme že padne 6, má tedy 15). V rozšířeném soubojovém systému může útočit (pokud se nehodlá ani jednou bránit zbraní) šestkrát. A s kouzlem *rychlost* to snad má být dvakrát tolik (to znamená iniciativu 30 a 12 útoků)?!?

Ale s bonusem +6 k iniciativě bude mít šermíř ve stejném případě iniciativu 21 a může zaútočit „jen" osmkrát.

Rád bych věděl, jak to doopravdy je.

Doufala jsem, že z mé odpovědi v DD 2/98 bude jasné, že bonusy k iniciativě v rozšířeném soubojovém systému se počítají nejlépe podle počtu útoků za kolo, který by postava měla v základním soubojovém systému. U bonusu za rychlost

totiž v pravidlech chybí poznámka, že se tento bonus násobí počtem útoků na kolo, který má za normálních podmínek postava v základním souboji. Proto jsem psala, že každý útok nad 1 za kolo dává bonus +6 k iniciativě.

V dotazu se však vyskytuje řada špatných úvah, proto si jich všimnu podrobně.

Nelze brát v úvahu, že padne 6, to je výjimečný případ. Statisticky průměrná hodnota hodu 1k6 je 3,5, tj. bonus na iniciativu +12,5. To by odpovídalo 5 akcím neboli 2,5 útokům za kolo, což je zcela v souladu se základním systémem (5 útoků za 2 kola, na 1 kolo tedy připadá 2,5 útoku). Nelze totiž kalkulovat s tím, že postava bude jen útočit a nebránit se zbraní. To je výjimečná situace. Předpoklad obvyklého využití akcí je obrana a útok půl napůl.

Výraz „zdvojnásobuje počet akcí" neznamená, že se zdvojnásobuje *celý okamžitý hod na iniciativu*. Můžeš zdvojnásobit tak maximálně bonusy bez hodu 1k6. Výsledek hodu kostkou totiž vyjadřuje míru štěstí, jakou postava zrovna měla, a na to rozhodně *rychlost* nemá vliv.

Celý problém se tedy má následovně:

Šermíř má 5 útoků za 2 kola, tj. průměrně 2,5 útoku na kolo.

V rozšířeném souboji to znamená bonus +9 k iniciativě, při průměrném hodu kostkou 3,5 to bude 12,5, tj. 5 akcí za kolo (k těm 5 jsem přišla jako průměr mezi 4 pro iniciativu 12 a 6 pro iniciativu 13), což při obvyklé situaci (polovina útoků, polovina obran) znamená 2,5 útoku za kolo. Jednoduchý i rozšířený soubojový systém docházejí k témuž výsledku.

Stejný šermíř bude pod vlivem *rychlosti*. Zdvojnásobí se mu počet útoků za kolo, tedy bude mít 10 útoků za 2 kola, neboli 5 útoků za kolo. Spočítáme bonus k iniciativě. Každý útok nad 1 přidává +6, čili celkový bonus bude 4x6=+24. K témuž číslu lze dojít i úvahou, že *rychlost* přidává k bonusu 6 na každý útok za kolo, tedy 6x2,5=15, a tento výsledek přičteme k vlastnímu šermířově bonusu +9+15=+24. Průměrná iniciativa je 24+3,5=27,5. To odpovídá 10 akcím (povšimni si, že je to přesně dvojnásobek než bez *rychlosti*) za kolo, což je v obvyklém případě 5 útoků za kolo. Vida, i v tomto případě se rozšířený a základní systém vzorně shodují.

Ještě jedna malá poznámka – tyto úvahy lze logicky uplatnit pouze v případě, že postava se během kola věnuje činnosti, na niž má uvedené bonusy. Šermíř bude mít bonus, pokud se bude věnovat boji; prohlásí-li, že bude pít lektvar, nemůže samozřejmě své válečnické výhody využít.

Když je do zbraně zaklet specializovaný útočný démon (například útočný démon proti nemrtvým) a ona nestvůra přitom není kouzelnou zbraní vůbec zranitelná (například fext), zbraní zbraň nestvůru?

Ne, nezraní. Démon však vycítí přítomnost daného tvora a bude na něj reagovat stejně jako na jiné tvory daného druhu.

Při situaci, kdy se bojovník změní v berserkra, je nutno při dalším podrobování mu vzit 2x více životů (které mu při změně v berserkra přibudou)? Kolik magů bude potom stát podrobení takovéto postavy?

Nazvěme ty životy, které berserkrovi přibudou, *stínovými životy*. Ve skutečnosti mu žádné životy nepřibudou, to jen berserkr se stává rezistentním vůči zraněním. Mág musí vynaložit magy na to, aby připravil berserkra o tyto stínové životy, ale nemůže mu je vrátit. Na oživení podrobeného těla tedy potřebuje magy pouze na navrácení nestínových životů. V klasickém případě potřebuje mág na podrobení postavy dvojnásobek magů než na její pouhé zabití. U berserkra je to vlastně jen jednapůlnásobek, neboli trojnásobek toho, co by potřeboval na zabití té postavy, kdyby se berserkrem nestala.

V PPZ je psáno, že válečník, který bojuje stejnou zbraní, na ni může získat bonus za přesnost. Platí to i pro vrhací a střelné zbraně?

Jistě. Jen podotýkám, že například dýka se nerozlišuje na dýku vrhací a dýku pro boj tváří v tvář. Získá-li válečník bonus za přesnost na tuto dýku, má ho pro oba způsoby boje.

Může postava pod vlivem kouzla *leť* střílet? Může v téže situaci kouzelník kouzlit?

Na létání se postava musí soustředit, tudíž nemůže ani bojovat tváří v tvář, ani střílet, a už vůbec ne kouzlit

Když je bytost vytvořená kouzlem *povolej bytost* zabita, vystavuje se kouzelník určitému riziku, že zemře také. Může kouzelník toto kouzlo ukončit dříve (když vidí, že bytost brzy zemře) a tím se vyhnout tomuto riziku?

Jistě, je to psáno i v pravidlech, že kouzelník může bytost odvolat. Prostě jí přikáže, aby se vrátila do svého světa.

Je-li na někoho podniknut mentální útok, pozná oběť nějaké údaje o svém protivníkovi? Může útočníka nějakým způsobem lokalizovat?

Podle PPE terč mentálního útoku ví, kde se jeho protivník nachází, jinak nic. Je-li dost blízko, může mu útok oplatit.

Dotazy pro Moudrou sovu posílejte písemně na adresu: ALTAR, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3. Chcete-li se dočkat odpovědi, nezapomeňte napsat svou adresu a přiložte, prosím, ofrankovanou zpáteční obálku. Nejsme bohužel schopni na dotazy ohledně pravidel odpovídat po telefonu, neboť zodpovědná reakce vyžaduje soustředění a čas pro nahlédnutí do Pravidel DrD. Dotazy můžete posílat též e-mailem na adresu aquila@altar.cz.

Dračí doupě

(Nejen) pro začínající PJ

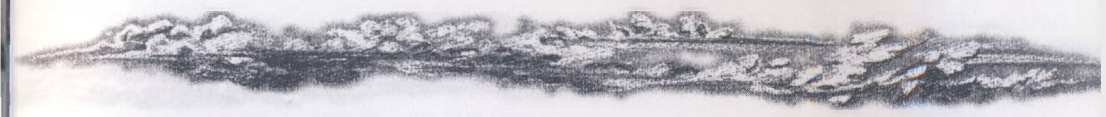
11. část

Michal „Hobit" Řeháček

Dva měsíce opět uplynuly jako voda a to znamená, že tu máme další pokračování seriálu pro Pány jeskyně. Minule jsem se zabýval výhradně zkušeností, tentokrát je na pořadu improvizace a atmosféra hry, tedy témata, která nemají se samotnými pravidly moc společného a někdy s nimi mohou být dokonce v rozporu. Zároveň musím upozornit, že toto pokračování je vedeno v poněkud lehčím duchu než obvykle; přece jen improvizace a atmosféra činí hru zábavnější, a tak jsem se tomu snažil přizpůsobit i tento článek.

Nejen proto je tato část určena spíše zkušenějším Pánům jeskyně. Začínající PJ musím upozornit, že k používání zde uvedených věcí je již třeba jistá herní zkušenost a znalost pravidel. Tím ovšem nechci nikoho odrazovat od zkoušení během hry nebo dokonce od čtení tohoto článku!

První věc, kterou se budeme zabývat, je improvizace, jež by se dala rozdělit na několik typů. Hned uvedu tři příklady, které vše ozřejmí. Postavy mohou cestovat na nějaké delší trase a PJ jim může do cesty postavit nějaké nepřátele, o nichž v popisu dobrodružství není ani zmínka. Postavy se mohou Pána jeskyně zeptat, jakou barvu mají kalhoty hlavního padoucha. Poslední možností je, že postavy udělají něco, co není v pravidlech striktně popsáno: například vezmou zapálenou pochodeň a vrazí ji kouzlícímu nepřátelskému mágovi pod plášť.



První příklad se týká jen a pouze toho, jak vyřešit herní situaci, kterou PJ chce nebo musí odehrát bez předchozí přípravy. O tom se nedá moc napsat – snad jen tolik, že PJ musí v poměrně krátkém čase dát dohromady všechny potřebné údaje: jak silní budou nepřátelé nebo jak přibližně bude vypadat jeskyně loupežníků. Se zkušenostmi, které již máte, by to neměl být problém, neboť stejné věci děláte při tvorbě dobrodružství, jen si je můžete lépe rozmyslet.

Druhý příklad je o malém nepodstatném detailu, který PJ při přípravě dobrodružství vynechal (velmi pravděpodobně úmyslně); kdyby PJ tvořil popis dobrodružství do všech detailů, jistě by znal i barvu padouchových kalhot. Jako odpověď hráčům si pak prostě nějakou barvu vymyslí, neboť na ní nezáleží (kdyby měla nějaký hlubší podtext, jistě by ji v popisu nevynechal).

Poslední příklad je nejzajímavější a úzce s ním souvisí i dodržování, respektive nedodržování pravidel. Podíváme-li se na mága s pochodní striktně dle pravidel, ztratil by mág jen pár životů, což rovněž znamená přerušení soustředění. Zkusme si však představit, jak by se stejná situace vyvíjela v běžném životě: ona osoba by nejspíše všeho nechala a snažila by se ze všech sil zbavit pochodně, případně uhasit oblečení – což bez dostatku vody není až tak jednoduché. Jaký vliv by to pak mělo na mága? Zcela jistě by přerušil soustředění, pravděpodobně by byl na nějakou dobu dezorientován, nehledě na tu ostudu, kdyby se mu svršky uhasit nepodařilo. Zranění, které by utrpěl od pochodně, se v tom jeví nepodstatné. Viděli jste někdy kouzlit nahého mága? Jsem si jist, že přemoci postavu snažící se zbavit se hořících svršků by pro družinu neměl být velký problém...

Pokud hráči vymyslí nějaké pěkné (či bláznivé?) řešení, které má alespoň nějakou naději na úspěch, ale které třeba i odporuje některým pravidlům, neboj se jim úspěch dopřát. Dle povahy akce můžeš ještě brát nějakou pravděpodobnost úspěchu (oblečení od pochodně se vznítí jen v polovině případů), ale není to nutnost. Oč více legrace si užijete, když se vám v družině stane popisovaná událost, než když byste proti mágovi bojovali standardním způsobem?

Podobné nápady se nemusejí týkat jen souboje. Jaká je pravděpodobnost získání důvěry hostinského, v jehož dřevěné putyce si hraje kroll se zapálenou pochodní? Jaká je pravděpodobnost, že trpaslík (ne druid) s ostrou sekerou projde živým dřevem? Má slabý kouzelník šanci zabít jednou ranou dýkou osobu, ke které se s nasazením vlastního života připlíží zezadu, maskován neviditelností, neslyšitelností a nevycítitelností? Má válečník šanci odhadnout přesvědčení postavy, na jejíž skutky se dva dny vyptával všech jejích známých? Má postava šanci vyhnout se šipkové pasti, když ví, kde se tato nachází, a když kolem ní prochází kryta masivním dubovým stolem? Má válečník šanci nalíčit takovou past, která po otevření dveří shodí na příchozího kbelík se studenou vodou? Jakou pravděpodobnost vyvolání kouzla má kouzelník, jemuž nějaký vtipálek vysypal na svačinu, kterou zrovna snědl, pytlík pepře? Odpověď na všechny tyto otázky

přesně podle pravidel je jasná, ale... Ale zbytek věty si již doplníte sami, nemám pravdu?

Ještě zbývá zodpovědět poslední otázku. Proč nehrát jen podle pravidel a na nějaké zapalování oblečení se nevykašlat? Odpověď je jednoduchá: protože celá hra je jen a jen o zábavě (zkus svým hráčům položit otázku, proč DrD hrají; většina jich odpoví, že je to baví). Kromě toho, dobrý PJ dokáže dobré nápady ocenit – jako ty s pochodní. Ze své vlastní zkušenosti mohu říci, že i na turnajích na GameConu se dobré nápady a nebojová řešení oceňují mnohem více než dokonalá znalost soubojového systému.

Chce-li PJ podobnému způsobu hry trochu pomoci, může nechat stejné triky použít i některé z nestvůr. Účinek je zaručený...

K dobré zábavě může přispět i atmosféra, kterou PJ hráčům (nikoliv postavám) připraví. Můj známý ze Švédska mi jedné letní noci vyprávěl o hrách na hrdiny v jeho vlasti a nevynechal ani jisté konkrétní dobrodružství, jež vedl: hráli v tmavém sklepě, osvětleném jen několika svíčkami, při popisu prostředí používal v hojné míře obrázky a počítačem generované zvuky, do role cizích postav se obzvláště vžíval. Atmosféra hry byla dokonalá, dokonce dokonalejší, než sám chtěl: polovina jeho družiny pak měla týden noční můry... Když jsem toto vyprávěl před jednou z členek mé družiny, byl jsem až překvapen kladnou reakcí: nevěděl jsem, že na noční můry je možné těšit se.

Podobně jako improvizace, dobrá atmosféra vám nepřinese „nic" kromě lepší zábavy. Slovo nic je záměrně v uvozovkách, neboť, jak jsem naznačil, zábava je tím jediným, o co při hraní jde.

Asi největší vliv na atmosféru má prostředí, do kterého se na hru uchýlíte. Vzhledem k tomu, že prázdný tmavý sklep má k dispozici málokdo a že svíčky byste ve vašem pokoji na koberci neměli zapalovat už kvůli hasičům, nebudu se o prostředí příliš rozepisovat. Máte-li však tu možnost, využijte ji. Hrajete zrovna dobrodružství, jež se odehrává v tropické džungli? Zajděte na odpoledne do lesa a dobrodružství vezměte s sebou. Je blízko vaší chaty hrad? Výborně, zkuste si zahrát na louce nedaleko! Když už nic jiného, PJ bude mít alespoň větší možnosti popisu toho, co postavy vidí. Hrad, na který postavy jdou, může být těžké představit si, ale když máte jeden před sebou, je to o mnoho jednodušší. Na otázku, zda je možné v lese běhat, je také snazší odpovědět přímo v lese, kde je možné to vyzkoušet, než v obývacím pokoji.

Pozor! Nic se nesmí přehánět. V žádném případě tedy nelezte do žádných vámi objevených jeskyní, zřícenin nebo podobných nebezpečných míst – vaše zdraví je mnohem důležitější než nějaká, byť sebelepší a sebeoriginálnější, herní atmosféra.

S prostředím souvisí i oblečení hráčů: máte-li doma něco, co by se dalo použít třeba jako kouzelnický plášť, vezměte si ho na další setkání s družinou. Svého kouzelníka už pak nebudete muset podrobně popisovat – stačí říct, že na sobě má přesně takový plášť.

Další možností, jak navodit atmosféru, je používání názorných pomůcek. Postavy v jeskyni naleznou podivně vypadající předmět. Pán jeskyně jim ho může buď popsat, nebo – lépe – ukázat jeho model či obrázek. Totéž platí o nestvůrách, místnostech, budovách a veškerých dalších objektech, na které mohou postavy narazit. Má-li PJ výtvarný talent, máte vyhráno. V opačném případě se budete muset po obrázcích či modelech poohlédnout jinde – především v knížkách. Zvláště vhodné jsou ilustrované encyklopedie či knihy o historii, použít můžete rovněž Dračí galerii z Dechu draka. Vlastníte-li některý z modulů pro Dračí doupě, můžete pro své vlastní dobrodružství upotřebit tam popsané (a nakreslené) cizí postavy či plánky měst a vesnic. Koupit se dají i specializovaná obrazová alba známých malířů; bývají sice poněkud dražší, ale obrázky jsou opravdu nádherné.

Velkým pomocníkem může být i počítač, nejlépe ve spojení s internetem. Tam se dá najít mnoho obrázků, které můžete použít pro vaše dobrodružství: kresby domů, postav, předmětů, mapy a tak dále. Kromě obrázků tam můžete získat i zvuky, kterými je pak snadné strašit hráče, chci říci dotvářet atmosféru. Problémem ovšem bude nějaké konkrétní archívy obrázků či zvuků objevit. Budu se snažit, aby na stránce nakladatelství Altar (její adresa je `http://www.altar.cz/`) v brzké době přibyly přinejmenším nějaké odkazy (zatím tam najdete rozsáhlou databázi jmen osob a zeměpisných objektů, která s atmosférou sice přímo nesouvisí, ale taky se může hodit). Máte-li sami nějaké obrázky, které byste chtěli nabídnout ostatním, ozvěte se mi na adresu `michal@altar.cz`.

V poslední době jsem na internetu našel i kroniky rozličných družin, z nichž některé pořádají i hry v přírodě. Většinou jsou obsaženy i kresby jejich postav nebo dokonce fotografie samotných hráčů v dobovém oblečení. Nedaly by se využít jako cizí postavy pro vaše dobrodružství? Budete-li hledat něco takového, nemusíte se omezovat jen na Dračí doupě: postavy a hráči vypadají stejně i v dalších hrách.

Obrázky postav a další užitečné věci se nacházejí i v mnoha počítačových hrách, které souvisejí s fantasy. Na tomto místě udělám reklamu hře Baldur's Gate a prozradím vám, že po prvních dvou dnech hraní mám inspiraci na několik nových nestvůr, nádherné obrázky postav, zajímavé mapky měst (i v papírové podobě) a dokonce i pár erbů.

Trocha pátrání po obrázcích a dalších vylepšeních se rozhodně vyplatí. Najdete-li jednou něco, můžete to využít ve více než jednom dobrodružství. Tvoříte-li si vlastní svět, použitelnost se ještě rozšiřuje.

V souvislosti s herní atmosférou platí více než kdy jindy, že fantazii se meze nekladou. Napadne-li vás nějaký další způsob, jak dát hráčům najevo, jak se cítí jejich postavy, rozhodně to vyzkoušejte. Jediné, co by se vám mohlo přihodit, je, že jeden z hráčů, snaže se uhasit své šaty, vám jednu vrazí, případně se hráčům budou zdát noční můry. A o těch hasičích už jsem mluvil.

Posledním tématem, kterému se dnes budu věnovat, je problém vztahu mezi hráči. Je-li všechno v pořádku, nikoho ani nenapadne, že by tomu mohlo být jinak. Může se však stát, že se hráči začnou mezi sebou hádat nebo že se začnou hádat s PJ. Co v takovém případě dělat? Na to bych se pokusil odpovědět.

V první řadě je nutné zamyslet se nad tím, zda se skutečně hádají hráči, nebo zda jde o spory mezi postavami. Hádají-li se postavy (například o to, zda jít doleva nebo doprava), je vše v pořádku: takové věci jsou v každé družině normální. Je však třeba přiznat, že spory mezi postavami mohou mít za důsledek spory mezi hráči. Některým hráčům se nemusí líbit, že na postavu jeho kudůka si pořád dovoluje kroll z družiny, a už je zle.

Pokud se do sebe pustí hráči, je nejlepší přerušit hru a rozebrat si příčinu sporu. Může jít o cokoliv – od zmiňovaného sporu mezi postavami až po to, že hráči neustále nakukují Pánovi jeskyně do jeho tajných poznámek. Diskuze by se měla ubírat především k otázce „má cenu hádat se, když hrajeme proto, abychom se bavili?" Hráči buď brzy pochopí, že spory mezi nimi jsou zbytečné, nebo ne: jistě existují lidé, kteří se hádat prostě chtějí. V takovém případě pak většinou nezbude, než změnit složení družiny. Nesnažte se za každou cenu hrát pořád s těmi samými lidmi, když byste se měli místo hry dohadovat. Hráčů, kteří hledají novou družinu, je relativně hodně (klub Hexaedr například nabízí svým členům seznam hráčů v okolí jejich bydliště).

Úměrně tomu, jak roste číslovka v nadpisu článku, se blíží i konec seriálu. Tomu pro Pány jeskyně bylo sudičkami přisouzeno dvanáct pokračování, což znamená, že příští díl už bude poslední. Poslední díly seriálů většinou shrnují předešlý obsah a jinak tomu nebude ani v tomto případě. Součástí článku však bude navíc celé dobrodružství (stejného rozsahu, jako ostatní dobrodružství v Dechu draka), které bude obsahovat mnoho komentářů, jež pomohou pochopit, proč byla ta která věc udělána zrovna tak a ne jinak, a jež většinu toho, o čem jsem během posledních dvou let psal, ilustrují v praxi.

dokončení příště

Křišťálová koule

Zásilková služba Altaru

V zásilkové službě Altaru přibývají další tituly; jednak nové moduly k DrD (již vydané dobrodružství *Ardanský rituál* a chystaný svět *Asterion*, který by měl být na pultech v první polovině května), jednak reedice vyprodaných stolních her – *BattleTechu* a základního *Talismanu*. Proto vám zde přinášíme aktuální ceník těchto produktů a příbuzných titulů. Kompletní ceník naleznete v Dechu draka 5/98.

	Obvyklá cena	Cena ZS
Dračí doupě		
DrD – Pravidla pro začátečníky v.1.5	195,–	156,–
DrD – Pravidla pro pokročilé v.1.5	235,–	189,–
DrD – Pravidla pro experty – Postavy v.1.5	135,–	135,–
Dvanáct sošek Almiru	199,–	189,–
Danghanská kletba	189,–	149,–
Taria	199,–	159,–
Ardanský rituál	189,–	149,–
Dech draka 99, celý ročník (předplatné)		210,–
jedno číslo:	39,–	35,–
Plánované tituly (do prázdnin)		
Asterion (svět pro DrD)	350,–	
Talisman – základ	490,–	
BattleTech	475,–	
DrD – Pravidla pro experty – Svět v.1.5	235,–	
Zelekova dobrodružství – Pán orla (gamebook)	120,–	

Ceny plánovaných titulů jsou pouze orientační, takže si je prozatím mohou objednávat pouze majitelé Čtenářského konta.

Asterion

Karel Makovský

V nejbližší době by se měl na pultech objevit nový produkt z rodiny Dračího doupěte – Asterion. Je to rozsáhlý svět určený pro co nejširší okruh hráčů, podobný světům vytvořeným pro AD&D jako Forgotten Realms nebo Dragonlance. Snahou autorů bylo vytvořit pro hráče a Pány jeskyně prostředí, do kterého by mohli umisťovat i dobrodružství, která by normálně vyžadovala mnohem více přípravy a práce na pozadí příběhu než obvykle.

Základ popisu světa tvoří reálie z několika oblastí, které PJ potřebuje k tvorbě příběhu tak, aby mu zároveň byla ponechána volnost pro doplnění vlastních myšlenek, postav či lokací. Jde především o údaje zeměpisné. Na Asterionu lze dobrodružství prožít v civilizovaných oblastech, divokém hvozdu, nehostinné poušti nebo na moři mezi piráty. Dobrodružství se budou odehrávat na novém kontinentu, který ještě není zcela prozkoumaný a jehož větší část stále zůstává v držení nepřátelských národů, především pak skřetů. To ponechává velký prostor pro družinu na jakékoliv úrovni. Stále je možné úplnou náhodou narazit na dosud neobjevenou ruinu z dávných dob a chráněnou jen velmi omezenou sbírkou nestvůr.

S tím souvisí i historie bohatě popsaná v konkrétních faktech i nejistých legendách. Celému Asterionu dříve vládli mocní Arvedané. Jejich říše ale padla pod náporem odpadlíka z jejich vlastních řad, Khara Démona. Dříve celistvá pevnina se rozpadla na dvě části, na severní se udržela civilizace, na jižní Taře zůstali skřeti. Po mnoha vzestupech a pádech obyčejných lidí i potomků Arvedanů se jim, zdá se, podařilo získat konečně převahu a ta jim právě umožnila začít se znovudobýváním téměř zapomenuté pevniny.

Velké množství námětů pro zápletky vytváří politická situace. Ačkoliv úhlavní nepřítel se zdá být jasný a síly temnoty byly poraženy díky jednotě zúčastněných stran, tato svornost není příliš pevná a jistá. O podíl na bohatství Tary se musí rozdělit několik velmocí, navíc se tu již několik osad rozhodlo získat nezávislost na svých mateřských královstvích a vládnout si samostatně. Do toho vstupují zájmy

soukromé či obchodní, cíle a hodnoty jiných ras jako elfů nebo trpaslíků a vytrvalé narušování postupu lidí do vnitrozemí skřetími nájezdy a sabotážemi agentů zla.

Vzhledem ke své rozsáhlosti nevyjde popis Asterionu celý naráz, ale po částech. Nejprve vyjde jen obecný popis jednotlivých oblastí, hlavní důraz zde bude kladen na historii, legendy a vůbec filozofii a pojímání světa jako celku. To vše se bude dále rozvíjet a zpřesňovat v dalších tzv. modulech.

V nejbližší době po úvodní krabici by měl vyjít modul, zabývající se podrobně jednou z oblastí na Taře, Dálavami. Ten už bude obsahovat co nejdetailnější popis jednotlivých měst, vesnic či divočiny, s nejdůležitějšími nestvůrami a cizími postavami, které se zde vyskytují, zajímavými informacemi pro zpestření hry a návrhy na jednoduchá dobrodružství, které se mohou v daném místě udát. Budou tu obsaženy stejně jako v úvodním modulu mapy a kartičky s důležitými symboly a vyobrazeními, které se na Asterionu vyskytují (runy, erby, apod.), které si budou moci pro lepší představu hráči prohlížet. Zvlášť budou v každém modulu bestiáře a aplikace pravidel Dračího doupěte.

U tohoto bych se na chvíli pozastavil. Asterion a všechny navazující texty jsou totiž psány tak, aby v nich nebyly odkazy na žádná konkrétní pravidla her na hrdiny. Po celou dobu, kdy se na tomto světě pracovalo, nebylo totiž jisté, zdali už bude či nebude vydáno Dračí doupě Plus. Aby se autoři vyhnuli problémům s kompati-

bilitou a zároveň hráčům umožnili začít na Asterionu prožívat dobrodružství co nejdříve, zvolili tuto cestu. V okamžiku, kdy vyjdou pravidla nová, dostane každý majitel možnost získat i převod asterionských herních situací na Dračí doupě Plus.

Každý rok bychom rádi vydávali jeden geografický modul. Po civilizovaných Dálavách by měla následovat Poušť, potom oblast Džungle, Hvozd, stále dále do čím dál vzdálenějších a tajemnějších končin Tary. Mezitím by měla vycházet rozšíření, zaměřená na určitý aspekt Asterionu zajímavý z hlediska tvorby dobrodružství. Připraven je výklad o tvorbě a působení nemrtvých, dále se chystají podrobnosti o kouzelnických školách, rytířských řádech či kupeckých gildách.

Nedílnou součástí plánu jsou také dobrodružství. Ke každému geografickému modulu a rozšíření by mělo být přiloženo minimálně jedno. Krom toho se ale v rámci možností budou vydávat pravidelně i „jeskyně" samostatné, které postavám umožní co nejvíce proniknout do tajemství, kterých je Asterion plný a prožít přitom co nejvíce napětí a vzrušení. Jinak bude možné použít samozřejmě i menší jeskyně, uveřejňované např. v Dechu draka, nemluvě o vlastní tvorbě PJ.

Brzy tedy budete moci posoudit, jestli se autorům Asterionu podařilo splnit jejich cíl, vytvořit svět co nejvíce otevřený a současně s maximální podporou pro Pána Jeskyně. Doufáme, že vás Asterion potěší a že v bojích s draky, bytostmi ze Stínového světa či tajnými agenty Khara Démona v okolí Albirea, Rilondu nebo Erinu najdete zalíbení.

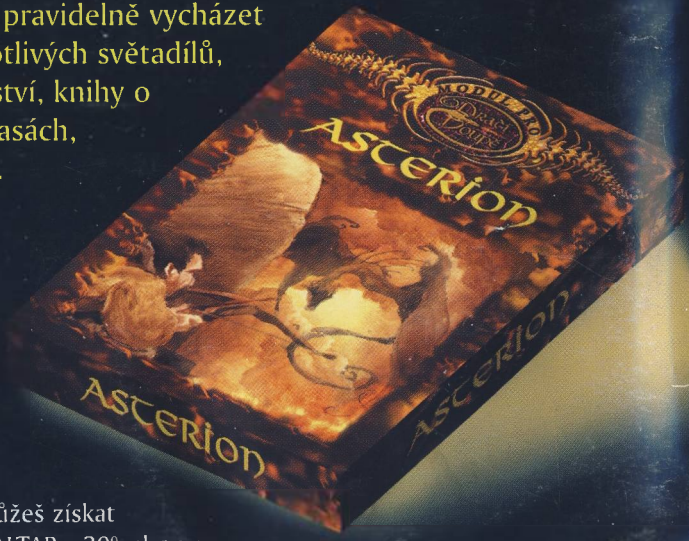
PRVNÍ KNIHA Z NOVÉ
AKČNÍ FANTASY SÉRIE
Výkřik ho zastihl nepřipravené-ho. Než se stačil otočit, udeři-lo ho zezadu něco těžkého. S útočníkem v objetí se svalil na podlahu a přitom mu sekera vy-padla z rukou. Prudkým výpadem lokte zasáhl útočníka do žeber a vyprostil se z jeho sevření. Pak se odvalil stranou a zatápal po své sekeře. Útočník se vymrštil na nohy a Rybářka proti němu vyrazi-la s obnaženým mečem. Muž v poslední chvíli uhnul stranou a chytil ji za nataženou paži. Hlasitě vykřikla, když jí zaryl prsty do masa a přitla-čil svaly na kost. Meč jí vyklouzl z ochromených prs-tů. Podařilo se jí uchopit útočníka za ruku, ale nemohla s ní ani po-hnout. Byl sil-ný, nepřed-stavitelně silný…
Jestřáb & Rybářka
SIMON R. GREEN
K dostání ve všech specializovaných SF knihkupectvích nebo přímo u vydavatele:
POLARIS, P. O. Box 28, Frenštát p. R., 744 01, tel.: 0656/836889, 831361
Zpracovalo © 2D STUDIO Brno, tel. 0602 76 74 97
Jsou to dva ... pronásledovatelé zločinců, zjizvení nikdy nekončící válkou, která zuří v ulicích města. Jestřáb vládne ... svou ostrou sekerou. Rybářka dokáže bleskově za-útočit mečem a dýkou, které mistrně ovlá... bojištěm je drsné město, nazývané Haven – temné a prohnilé místo plné zaklínačů, dé... bojištěm je drsné město, ... A proto jsou ... Za peníze je tu možné koupit všechno… Všechno, kromě spravedlnosti.
POLARIS

Asterion

„...a tak v nejtemnější hodině od stvoření světa musela sama Země přijít na pomoc svým dětem; ve chvíli, kdy se zdálo, že Kharu Démonovi již vítězství nemůže uniknout, se celý kontinent rozlomil vedví a armáda skřetů mohla jen zírat do zvířených vod...“

To bylo před mnoha a mnoha lety. Od té doby se hodně změnilo. Skřeti jsou poraženi... téměř. Na jihu leží světadíl plný pokladů a tajemství, která nikdo nehlídá... skoro. Dobrodružství začíná... teď!

Asterion je první stálý svět pro Dračí doupě. To znamená, že pro něj budou pravidelně vycházet další rozšíření: popisy jednotlivých světadílů, ně na navazující dobrodružství, knihy o různých královstvích nebo rasách, které ho obývají a podobně. Asterion se stane vaším druhým domovem!



Základní díl Asterionu obsahuje: 136 stran popisu světa, 40 stran bestiáře, 24 stran pravidel, dvě barevné mapy A2, jednu černobílou mapu A2 a další přílohy.

I tento modul pro Dračí doupě můžeš získat v zásilkové službě nakladatelství ALTAR s 30% slevou. Pokud do 15. června zaplatíš složenkou typu C na níže uvedenou adresu 245,- Kč za každý výtisk + 35,- Kč balné, bude ti zaslán ihned po vydání.

Adresa zásilkové služby ALTARu je: Jiřina Vorlová, poste restante, pošta Praha 06-Hybernská, 110 06, Praha 1